№ 12 (48)
декабрь 2003 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

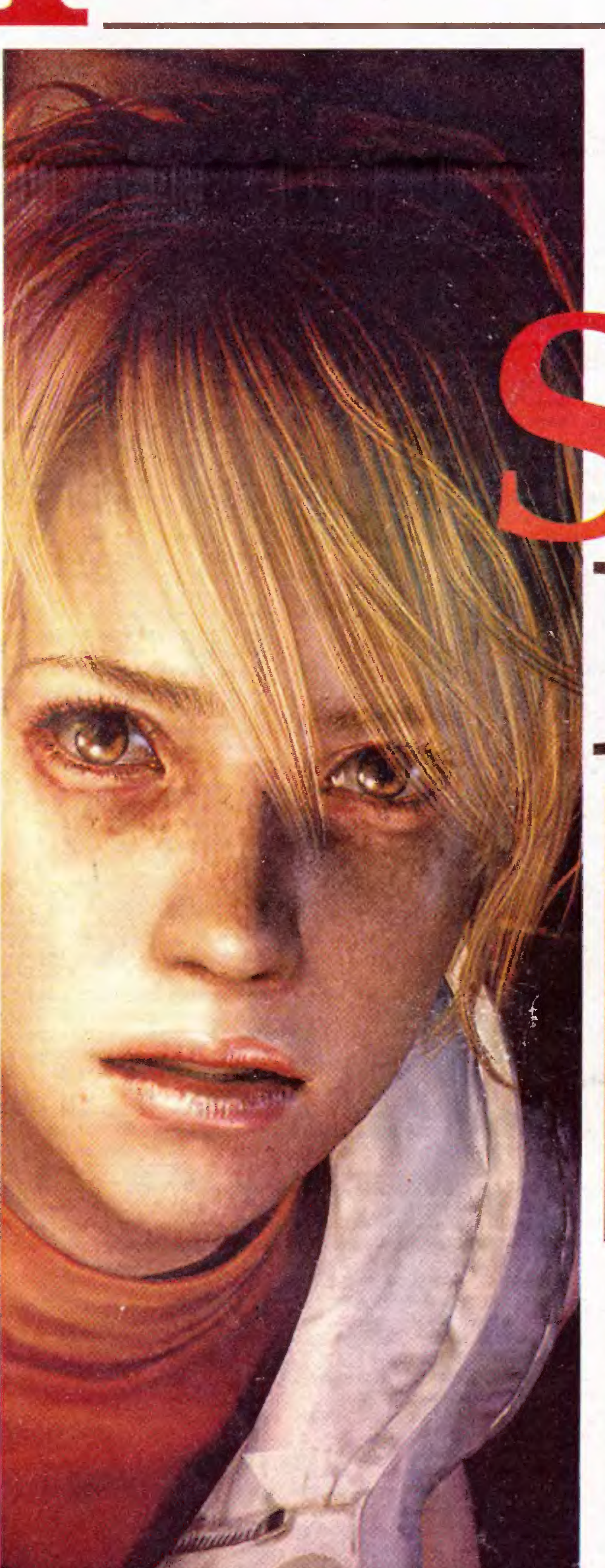
В розницу цена свободная

Виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

Call of Duty





Сон. Я вижу страшный сон. Я вижу обезображенный парк аттракционов. Обезображенный кровью и разорванными в клочья игрушками. Страх поселился в моем сердце. Страх пожирает меня изнутри. Страх давит на остатки здравого смысла и шипящей кислотой разъедает дверь, ведущую к безумию. Надо проснуться. Надо вырваться отсюда. Надо вернуть себе тот привычный и родной, понятный мир, из которого меня украл этот кошмар. Надо... умереть.

Silent Hill 3



Commandos 3 вызывает двоякое ощущение. С одной стороны, разработчики сдержали свое обещание: мы имеем и динамический геймплей, и неплохую графику, и хорошую озвучку, и сюжет. Но динамика — не в стиле коммандос. Графика, блестящая с одной стороны, вызывает неприятие с другой; скоротечность и относительная легкость прохождения тоже не прибавляют очков. Загадка...





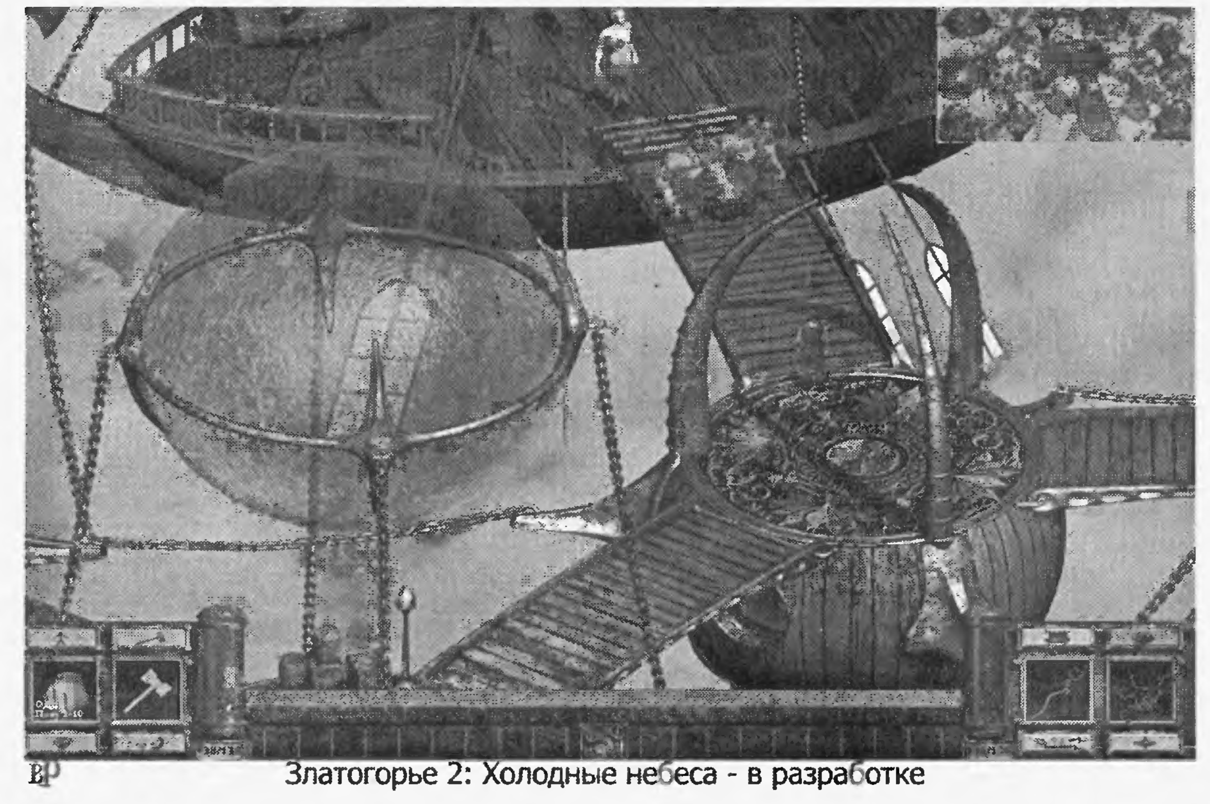
РЕЛИЗЫ

Осень в этом году какая-то странная: гремучая смесь зимы, весны и лета... Если вы никаких странностей не заметили, то, возможно, стоит просто чуть-чуть почаще выходить на улицу или выглядывать в окно, не то, которое в Windows:). Хоть природу и треплет туда-сюда, в игровом мире наблюдается некоторое затишье, эдакий период стабильности. Жаркий октябрь прошел, а предпраздничная пора еще не наступила. Много громких релизов, вроде бы, не планируется, так что конец года обещает быть достаточно спокойным. У нас есть время спокойно поиграть в любимые игры, не дергаясь между свежими релизами туда-сюда. И это есть хорошо.

Через пару дней после появления в продаже прошлого номера "ВР" в Минске материализовались новые долгожданные (мной, по меньшей мере) **Worms 3D** (см. обзор на стр. 12). Игра хорошая, но ждал я от новых червяков большего... Вскоре появился и масштабный трехдисковый ужастик **Silent Hill 3** ("оду" Lockust-а ищите на стр. 16-17). Страшно не только от потрясающей атмосферы, но и от системных требований: карты без поддержки пиксельных шейдеров (GeForce 2MX, например) уже не котируются. Впечатления Leviafan-а от общения с хорошим динамичным экшеном **Call Of Duty** ищите на стр. 17-18. А обзор очередной эксплуатации старой идеи, игры **Commandos 3**, читайте на 13-ой полосе. Своей **FIFA 2004** EA в очередной раз демонстрирует, что спортивная серия развивается эволюционно — немного новизны, подлатанный движок и т.д. Но любое развитие, любая "не деградация" — благо. Morgul рассказывает об очередном хите от EA в своем материале на стр. 14. Обзор Roll-а грамотного тактического шутера **Hidden & Dangerous 2** ищите на 11-ой полосе. Довольно "ровным", на мой взгляд, оказалось продолжение классического тактического сериала **Warlords: Warlords IV** (подробности см. в обзоре Roll-а на стр. 15).

К тому моменту, когда вы будете держать в руках газету, везде должен продаваться необычный шутер **XIII** (4CD!) и долгожданная RPG в мире "Звездных войн" **Star Wars: Knights Of The Old Republic** (также на 4CD). Проекты обещают быть интересными, крайне рекомендую ознакомиться с ними, не дожидаясь полноценных обзоров в следующем номере. А еще в ноябре появилась в продаже первая российская MMORPG **Сфера** (впечатлениями от игры поделюсь в следующем номере), попсовый **Harry Potter: Quidditch World Cup** от EA, продолжение серии по футбольному менеджменту **Club Manager: Club Manager 03/04**, экшены **Apocalyptica** и **Armed & Dangerous**, очередной адд-он **Civilization 3: Conquests**, **NBA Live 2004** (в лишних представлениях, думаю, не нуждается), экшен **LOTR: The Return Of The King**, долгожданный **Dungeon Siege: Legends Of Aranna** (аж на 3-х CD!), продолжение хорошей квестовой серии, игра **Broken Sword 3: The Sleeping Dragon**, милая детская бродилка-экшен **The Hobbit**, еще парочка "менеджеров" — **Championship Manager Season 03/04** и **Euro Club Manager 03/04**, продолжение известнейшей гоночной серии **Need For Speed: Underground**, авиасимулятор **Lock On: Modern Air Combat**, экшен в мире Magic: The Gathering, **MtG: Battlegrounds**, серьезная четырехдисковая "леталка" **Secret Weapons Over Normandy** и свежее дополнение к Disciples 2 — **Disciples 2: The Rise Of Elves**. Скучать долгими зимними вечерами не придется, точно вам говорю;).

Более того, в декабре нас должны порадовать своим появлением следующие проекты: RPG **Deus Ex: The Invisible War** (релиз 3 декабря), сиквел старого доброго Prince Of Persia (и до него добрались...) — **Prince Of Persia: The Sands Of Time**, космический симулятор "с элементами" всего — **X2: The Threat**, RPG **Shadowbane: The Rise Of Chaos**, тактический шутер **Rainbow Six: Athena Sword**, экшены **Terminator 3** и **Бумер: Сорванные башни** (в переводе Гоблина), да стратегия **Периметр**. А еще в ближайшее время нас ждет целый ворох адд-онов: к Homeplanet — **Homeplanet: Игра с огнем**, **Jagged Alliance 2: Wildfire**, **Postal 2: Share The Pain**, **Златогорье 2: Холодные небеса** и **Neverwinter Nights: Hordes Of The Underdark**.



Златогорье 2: Холодные небеса - в разработке

АНОНСЫ

Компания SCi, известная игрокам, прежде всего, по серии **Carmageddon**, объявила о скором выходе раллийного симулятора **Richard Burns Rally**. В игре будут представлены официальные раллийные трассы, лицензированные гоночные автомобили, ну и, разумеется, сам Ричард Бернс на пару со штурманом. Обещают реалистичную физическую модель, качественную графику и прочие вкусности. Колина МакРэя проверят "на прочность" уже в первом квартале следующего года.

Vivendi Universal Games подтвердила факт разработки игры **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**. Это будет трехмерный квест в главной роли с неким Larry Lovage (Laugher, соответственно, уходит на покой). Товарищ Lovage — студент, ищущий (будете смеяться) "большой и чистой" любви. Ну или, на худой конец, "маленькой и быстрой";). Если разработчики (некая безвестная контора High Voltage Software) будут следовать духу сериала, то весьма сомнительно, что его поиски закончатся слишком уж удачно. Кстати, "отец" сериала, камрад Эл Лоу, в разработке нового "шедевра" участия не принимает.

1С и Russian Rocket Games объявили о разработке дополнения **"Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт"**. Как следует из названия, в нем нам доведется полетать на заокеанских "птичках". В адд-оне будет 12 новых кампаний (по 6 за США и Германию), новая техника, а также глобальные кампании для совместного прохождения в онлайне.

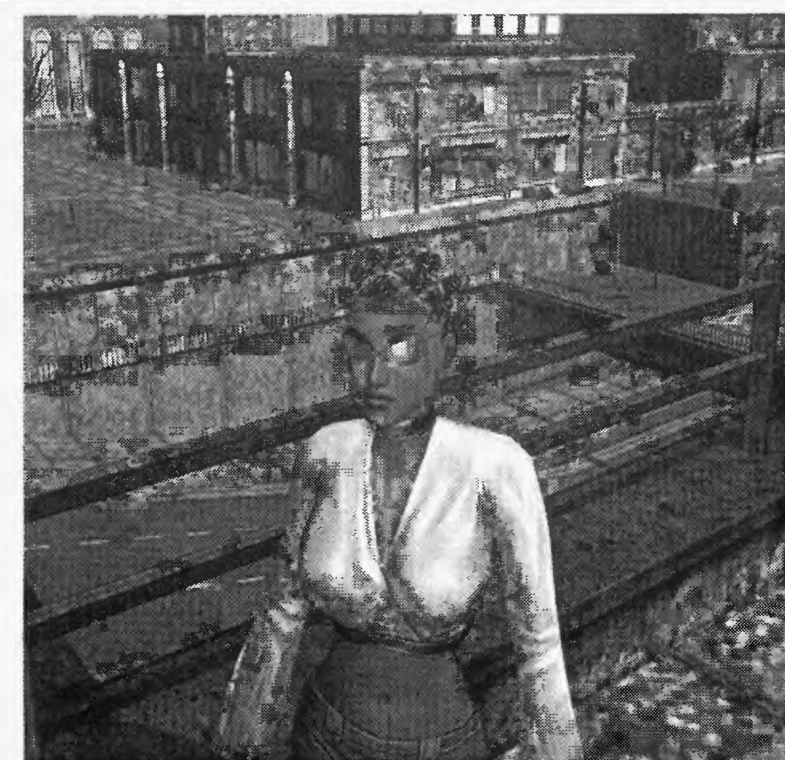
Блицкриг II (1С/Nival) в разработке. Полная трехмерность, обновленный движок из **Операции Silent Storm**. Полностью разрушаемый трехмерный ландшафт. Влияние погодных условий. Система опыта. Релиз — в следующем году.

Rise Of Nations: Throne and Patriots (Microsoft/Big Huge Games) 6 новых наций, 20 новых юнитов. Новые игровые возможности. Релиз — весной 2004.

Канадская Strategy First сообщила о том, что в первом квартале 2004 она издаст новый адд-он к **Jagged Alliance 2**, **Jagged Alliance 2: Wildfire**. Почему "Wildfire"? Дело в том, что над игрой работает коллектив разработчиков (I-Deal Games, http://www.ideal-games.com/) под руководством энтузиаста JA-комьюнити Сергея "Wildfire" Попова. События будут разворачиваться в Арулько, сюжет будет завязан на торговле нехороших дельцов наркотиками. Особое внимание в игре будет уделено реализму (соответствующие действительности характеристики оружия и т.д.), обещают значительно улучшить AI и не пропустить ворохи багов, так раздражавшие всех игроков в JA2. Будем надеяться, что у Сергея и Ко все получится в лучшем виде — ждать осталось уже немного.

Та же Strategy First недавно анонсировала **Supremacy**, глобальную космическую пошаговую стратегию от некоей Black Hammer Game. Обещают 4 "уникальных" сюжетных линии, бои в космосе и на поверхности планет, удобный режим мультиплеера, "уникальную" (снова это прилагательное!) систему управления ресурсами/экономикой. Проверить сочинителей пресс-релизов на честность сможем во втором квартале 2004-го года.

Рыжая вампирша по прозвищу Blood Rayne снова встретится с нами в сиквеле одноименной игры. **Blood Rayne 2** выйдет в октябре следующего года, сообщают миру товарищи из Terminal Reality/Majesco, похоже, вполне удовлетворенные продажами первой части. Обещается, как всегда, потрясающая графика, реалистичная физика, новые продуманные и красивые уровни. Следите за новостями (на офсайте тоже — http://www.bloodrayne2.com/).



Matrix Online

ПАТЧИ

До версии 1.08 обновилась стратегия **Age Of Mythology** (http://download.microsoft.com/download/b/9/4/b94a64ff-8209-4a10-9609-1895ff01c19f/aom10to108.exe, 7.9 MB), а также появилась заплатка версии 1.01 к Age Of Mythology: Titans (http://download.microsoft.com/download/7/3/5/7353ef13-cab5-4a79-a868-9627b2d40d5e/aomx10to101.exe, 6.3 MB).

Свежим патчем (1.7) обзавелась и RTS **C&C: Generals**: ftp://ftp.ea.com/pub/eapacific/generals/generals/DownloadablePatches/Generals-107-english.exe (17 MB).

Обновление (1.02) для **Hidden & Dangerous 2** — настоящий "мастхэв", ибо исправляет целую тучу багов. Скачать ~24 MB можно отсюда: http://www.take2games.com/support/patches/handd2/patch.php?version=1.02.0000.

К сожалению, случаи, когда патч следует сразу за релизом, все учащаются. Свежий пример тому — заплатка 1.01 для **Warlords IV** (http://ubisoft.custhelp.com/cgi-bin/ubisoft.cfg/php/enduser/fattach_get.php?p_sid=Pjx27FXg&p_tbl=10&p_id=3030&p_created=1068036345, 2.5 MB). Нехорошая тенденция.

А вот делать патчи такими же глобальными и так же грамотно их пиарить, как Blizzard, — хорошая тенденция. На головушки любителей шинковки нечистой силы свалился долгожданный патч 1.10 для **Diablo II** (http://www.gamershell.com/download_3947.shtml, 5 MB). Он добавляет вагон и маленькую тележку новых возможностей, в целом усложняет геймплей и обеспечивает усиленный механизм защиты от читерства для играющих по Battle.net.

Появилась новая заплатка для **Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy**, версии 1.01 и весом 11 MB: http://www.gamershell.com/download_4112.shtml.

Обновился и **The Hobbit**: по адресу ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/hobbit/updates/thehobbit_update_en_10_12_v3.exe находится патч "весом" в 23 MB, до версии 1.2.

ИНТЕРНЕТ

Troika Entertainment (http://www.troika.com/) открыла сайт вампирского ролевого экшена **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. Сюжет, скриншоты, ролики и прочая сопутствующая информация ждут вас по адресу http://www.vampirebloodlines.com/.

Претенциозная MMORPG **Matrix: Online** от Ubi Soft обзавелась собственным сайтом: http://thematrixonline.ubi.com/US/index.php. Действие в игре будет происходить после окончания сюжета трилогии в виртуальном мире матрицы. Проект должен появиться в продаже уже в следующем году.

Онлайн-резиденция нового шутера **Armed & Dangerous** от LucasArts недавно появилась в сети по адресу: http://www.lucasarts.com/products/armedanddangerous/, а сайт MTG-экшена **MtG: Battlegrounds** был обнаружен вот здесь: http://www.mtggame.com/.

Ubi Soft открыла сайт продолжения похождений товарища Сэма Фишера, стэлс-экшена **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**: http://www.pandoratomorrow.com/ (Flash и 3D варианты). Игра, как вы помните, появится в начале 2004 года.



Мрачный Deus Ex II



World Of Warcraft уже не за горами

ДАЙЖЕСТ

☑ В ближайшее время должен появиться патч 1.13 для **Warcraft III** [**Frozen Throne**]. Он будет включать в себя многочисленные изменения баланса, вторую и третью карты кампании орков, а также много остальных мелких приятных вещей.

☑ Навороченный клон недавно вышедших **Worms 3D, Animal Planets: The Clan Wars** от будапештской Mithis обрел издателя в лице Cenega. Игра должна выйти в свет к концу следующего года. Кстати, Mithis также занимается разработкой недавно оживленной **Imperium Galactica III**. Игра, правда, сменит название (**Nexus**), но суть не должна измениться. Если все будет OK, то результат труда "реаниматоров" появится в продаже уже в сентябре следующего года. Издателем **Nexus** выступит некая HD Interactive.

☑ Warren Specter (Ion Storm) сообщил, что **Deus Ex III** находится на ранней стадии планирования, а Vince Dezy (Running With Scissors) поведал, что **Postal 3** уже разрабатывается. А создатели **"Космических Рейнджеров"**, Elemental Games, в свою очередь, "проговорились" в одном из интервью, что третья часть этой замечательной игры обязательно увидит свет и будет выполнена в полном 3D.

☑ **Unreal Tournament 2004**, по сообщениям из Atari и Epic, отложен до февраля 2004 года. А то действительно непорядок: 2004-ый Tournament выходит в 2003-ем году... Кстати, немецкая Crytek сообщила о переносе сроков выхода своего амбициозного шутера **Far Cry**. Он, также как и **UT2004**, должен выйти в следующем феврале.

☑ Фабрис Камбунэ из Ubi Soft официально подтвердил, что работы над **Heroes Of Might & Magic 5** начались, хотя в данный момент находятся на стадии первичного планирования. Остается лишь пожелать разработчикам удачи, побольше свежих идей и грамотной их реализации.

☑ Хакеры взломали новую телефонно-игровую платформу Nokia, N-Gage, и теперь в "эксклюзивные" N-Gage игры можно играть на любых продвинутых мобильниках других фирм.

☑ Если верить отчетам NPDTech World http://www.npdtechworld.com/ (а если им не верить, то кому/чему вообще верить тогда?:), то самым крупным издателем в Северной Америке является компания Electronic Arts (думаю, никто и не сомневался) с объемом продаж в 594.5 млн дол. На втором месте — Nintendo (349.8 млн дол.), на третьем — Sony (206.6 млн дол.). За тройкой лидеров следуют Atari, THQ, Activision, Take-Two и другие.

☑ Судя по "дразнилке" на http://www.doom3.com/, скоро там появится много интересной информации... Забредаем почаще и следим за новостями.

☑ J.E. Sawyer, ведущий дизайнер **Van Buren** ("Fallout 3"), покинул Black Isle Studios. Несмотря на то, что, дескать, концепция игрового мира проработана и все-такое-прочее, будущее проекта стало в одночасье открвенно сумрачным;(. Похоже, третью часть культового сериала в исполнении BIS нам увидеть не суждено... Жаль.

☑ Blizzard выпустила набор для создания пользовательских моделей в **Warcraft III** (формат совместим с 3DS Max 4) — http://ftp.blizzard.com/pub/war3/other/WarcraftIIIArtTools.zip (10 MB).

☑ Новая серия долгоиграющей Final Fantasy, **Final Fantasy XII** от Square Enix, по сообщениям представителей компании, появится в продаже не ранее третьего квартала 2004 года в версии для Playstation II. Игроков ожидает усложненное управление, гигантских размеров карта мира (неудивительно — игра выйдет на двух DVD), захватывающий сюжет с приглушенной, тем не менее, "лавстори" и много разных фич. Но вот увидим ли мы ее когда-нибудь на PC — бо-о-ольшой вопрос.

☑ Римейк **Pirates!** от дядюшки Мейера, по словам товарищей из Atari, появится ближе к концу следующего года.

☑ В результате плановых читерских чисток на Battle.Net, Blizzard были отключены около 200.000 Starcraft аккаунтов и 7.000 аккаунтов Warcraft 3.

☑ Компания-разработчик Infinity Ward (**Call Of Duty**) недавно была с потрохами куплена издательским монстром Activision.

☑ Исходники стратегии **Call To Power 2** доступны для совершенно свободного скачивания отсюда: http://apolyton.net/ctp2/files/CTP2_Source.exe (~8 MB).

☑ Любительский (но выполненный на достаточно высоком уровне) бонуспак для **Unreal Tournament 2003**, "Community Bonus Pack", можно скачать по ссылкам отсюда — http://www.untow.com/cbp2003/ (142/130 MB).

☑ Две дополнительных зоны ("Upper East Side", "Mona`s Playground") для режима "Dead Man Walking" **Max Payne 2** можно скачать отсюда (http://www.rockstargames.com/maxpayne2/downloads/MaxPayne2BonusChapters.zip, 12 MB), а заглавную музыкальную тему — отсюда (http://www.rockstargames.com/maxpayne2/downloads/MaxPayne2_Theme.zip, 3 MB).

☑ Студия Mucky Foot Productions (**Startopia, Urban Chaos**) из Великобритании обанкротилась. Недавно прекратила свое существование Digitalo Studios (**Devastation**), а Atari закрыла одно из своих подразделений в Hunts-Valley, Maryland. Кстати, раньше там находилась резиденция великой и ужасной, ныне мертвой, Microprose. Ситуация на игродельческом рынке неспокойная...

☑ Акелла будет издавать на территории СНГ локализованную версию римейка культовой аркады от Ubi Soft, **Prince Of Persia: The Sands Of Time** — русскоязычная версия появится в конце сего года. 1С заявила о скором выходе в СНГ и странах Балтии локализованной версии качественной космической RTS **Homeworld 2**.

☑ По игре **Dungeon Siege**, коль не случится форсмажору, в конце следующего года кинокомпания Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co. KG (Boll KG) начнет съемки фильма. Права на экранизацию есть, деньги, вроде бы, тоже. Дело за малым: обзавестись сюжетом, хорошими актерами и нормальным режиссером.

Николай "Nickky" Щетько

Новинки локализаций

Starsky & Hutch

Название в переводе: *Starsky & Hutch: Полицейская легенда*
Локализатор: *Акелла*



В последнее время наблюдается странная тенденция переносить в мир виртуальной реальности любые мало-мальски популярные фильмы, давая страждущим поклонникам возможность примерить на себе шкурку главного героя.

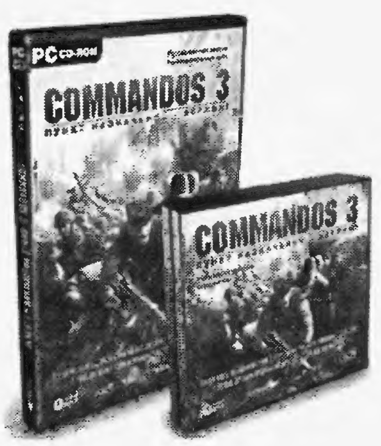
Вот и в данном случае мы имеем дело с превращением популярного на западе сериала о похождении двух неимоверно крутых полицейских в аркадную гонялку-стрелялку. Игра получилась на удивление веселой и интересной: два полицейских (один на руле, у второго пушка) преследуют на своей тачке баньдюганов всех мастей, разнося по дороге весь городишко в клочья. Куда там GTA! Здесь все намного красивее и динамичнее. Рулим, собираем бонусы, совершаем немыслимые трюки на трамплинах и без конца стреляем во все, что движется, — замечательная игруля для отдыха.

Русская локализация также не плоха. Добротно и грамотно переведена вся текстовая информация, в меню буквы не вылезают за отведенные им границы, шрифт подобран грамотно и со вкусом. Однако руки локализаторов не добрались-таки до озвучки, хотя озвучивать там, по большому счету, нечего: коротенькая речь шефа перед началом миссии да вопли главных героев вряд ли заслуживают пристального внимания. В целом — неплохо.

Оценка локализации: *7.*

Commandos 3: Destination Berlin

Название в переводе: *Commandos 3: Пункт назначения — Берлин!*
Локализатор: *Новый Диск*



Для всех людей, которые с восторгом играли в предыдущие части серии Commandos и с нетерпением ждали продолжения, компания "Новый диск" сделала удивительный "подарок": локализованная версия игры вышла одновременно с мировой премьерой.

Локализаторы бывают хорошими (которые пытаются сделать русскоязычную версию игры лучше оригинала) и плохими (которые делают работу спустя рукава, только для того, чтобы отразить сам факт наличия локализации). В данном случае мы имеем дело, скорее, со вторым вариантом. В трехдисковой версии игры переведен лишь текст (меню, брифинги, мануал, субтитры и т.д.), озвучка так и осталась оригинальной.

Перевод не плох, даже выше среднего, однако выбранный шрифт и, тем более, его размер вызывают нарекания. Мы имеем дело все с тем же старым добрым Arial, который все-таки является не лучшим вариантом для игр. Размер же его придется по вкусу лишь людям, имеющим проблемы со зрением — он огромен до безобразия.

Удивление вызывает также странная политика "Нового диска", поскольку есть еще и "подарочный" четырехдисковый вариант, который включает в себя дополнительные материалы по игре и долгожданную русскую озвучку. И это в то время, как другие компании идут прямо противоположным путем, изначально, даже в jewel-упаковке, давая возможность насладиться полной русской версией. Или это такой хитрый ход со стороны "Нового диска"? Хотите нормальную локализацию — покупайте 4 диска. Полуфабрикат? Покупайте три.

Самое забавное, что аналогичный перевод всем известных пиратских контор мне больше пришелся по душе — у них наблюдается и неплохо переведенный текст, и красивый шрифт, и, самое главное, его приемлемый размер. Так что есть над чем подумать...

Оценка локализации: *4*

Подробный обзор игры читайте на стр.13

Nosferatu: The Wrath of Malachi

Название в переводе: *Вампиры*
Локализатор: *Snowball Interactive/1C.*



Долгожданный проект о похождениях охотника на вампиров добрался-таки и до наших ворот. Цель — спасти людей, попавших в логово богопротивной нечисти. Оружие — меч, святой крест, осиновый кол, пистолет, автомат, святая вода и тому подобное. Противники — вампиры, призраки, оборотни, ожившие мертвецы. Место действия — древний замок. Время действия — ночь. Вам уже страшно?

То ли еще будет! Несмотря на непрезентабельную графику, корявый AI и местами таинственную физику, игра порой может действительно напугать благодаря замечательному звуковому и музыкальному сопровождению. В конце концов, что я вам рассказываю? Испытайте на себе, каково это — вогнать осиновый кол в самое сердце вампира, свалить серебряной пулей оборотня, отпугнуть святым распятием стаю гулей и прогуляться по кладбищу поздней ночью под светом зеленой луны. Жутко? Не то слово!

К счастью, локализация также нареканий не вызывает. Грамотно подобранные голоса актеров замечательно передают эмоции, книги рассказывают нам свои истории на хорошем литературном русском языке. В общем, профессионально переведено абсолютно все... кроме надписи "game over" в случае вашей скоропостижной гибели:).

Оценка локализации: *8.*

Lockust, lockust@tut.by

"Если тебя все считают сумасшедшим, подумай: может быть, сошли с ума именно они, а ты, наоборот, здоров?" *(не помню откуда)*

Приветствую, друзья! Что-то в последнее время и люди, и природа начинают потихоньку съезжать с катушек. Ну с природой, допустим, понятно: то снег в апреле, то -10 и метели в октябре, то +10 ("весна") в ноябре. Наудивлялись уже, хватит. А вот люди... Не знаю, как в вашем родном городе, а у нас в Минске кто-то (или все разом) сошел(-ли) с ума. До рождества и нового года было еще около двух месяцев, когда начали активно украшать все и вся гирляндами, дождиками, снежинками и прочей новогодней атрибутикой. Я ничего не имею против Нового года/Рождества — отличные праздники, (кстати, с наступающим!;), но готовиться к ним настолько загодя, считаю, немного ненормально. Не развешивают же флажки на улицах за месяц до 1-го мая, или в июне (к 3-му июля)... А тут, получается, вселенского масштаба праздники грядут, раз уж так рано начинают готовиться. Праздничная атмосфера этим убивается просто наповал: когда гирлянды висят день — их замечаешь, радуешься им, ощущаешь что-то праздничное, необычное... А когда на побрякушки пялишься второй месяц, то никакого ощущения праздника нет и в помине...

С играми народ тоже с ума сходит — какие-то американские уроды, якобы наигравшись в GTA, пошли "пострелять". А пострадавшие, вместо того, чтобы просто упрятать психов в лечебницу или тюрьму, подают в суд на... правильно, на разработчиков игры! Это еще большая глупость, чем, к примеру, подать в суд на завод по производству огнестрельного оружия... Если серьезно над всеми этими мировыми и локальными глупостями задумываться, то умом тронуться совсем недолго. Поэтому рекомендую воспринимать окружающий реальный мир и мир виртуальный спокойнее, смотреть на него и себя словно со стороны — здоровее будем. Но хватит "о наболевшем"; пора, наконец (и так вон уже сколько языком начесал!), приступать к делу:

[Crazy Luney (CrazyLuney@mail.ru)]

Здравствуйте, уважаемая редакция ВР! Подозреваю, что в ваш адрес говорят много лестных вещей, и посему, думаю, вы не обидитесь, если от меня их не услышите:).

Ну как же это так — без лести? Без лести в "Н@шу почту" — ни ногой!;)

Даже, честно говоря, не знаю, как писать это письмо... Ведь неизвестно, увидят его массы или нет. Но ладно, буду рассчитывать на лучшее.

В первую очередь, хотелось бы сказать слово Недовольным. Особенно в свете того, что очень многим не нравятся обзоры игрушек в вашей газете. Господа (дамы, к счастью, себя в этом еще не проявили)! Зачем же так? Вас ведь не заставляют читать все-все. Что-то не нравится — не читайте, в чем дело-то? Продукт не оправдывает Ваших ожиданий? Есть Интернет, масса разнообразных журналов — информации море. И не стоит сетовать на то, что это море нельзя вместить в кувшин, коим является ВР. По-моему, для газеты этого даже более, чем достаточно. Трудности с финансами, не хватает на журнал и/или Инет? Тогда, извините, следовало бы заткнуться или говорить то, что можно слушать. Вот еще вопрос: Вы думаете над тем, что если бы ВР писали только о том и так, как этого хочется большинству, то превратились бы они в очень даже "Реальные Гадости"?.. Но, наверное, все же не думаете, раз руки поворачиваются такое писать. Конечно же, здоровая критика ничего плохого в себе не несет. Но просто прийти, сказать свое "фи" и уйти — глуповато выглядит... Не нравится — скажите, что именно не нравится, и подбросьте идею, как сделать лучше.

Вот это я уже много раз пытался втолковать уважаемым читателям-писателям. Стоит отметить, что мои распинания возымели эффект — глупостей стало приходить меньше. Это уже хорошо.

А вообще — напишите свой обзор. Может быть, тогда редакция и вправду задумается, стоит ли держать у себя того или иного автора? Возможно, лучше взять Вас на его место. И потом, пишутся обзоры _игрушек_. А Вы возносите "плохую" статью в ранг личной трагедии, будто публикуется Ваша биография, притом с жестокими ошибками... Нехорошо это. Чувствую, некоторые уже ищут камни потяжелее, которые вскоре полетят в меня. Что же, ладно. Но это Вас охарактеризует не с лучшей стороны. Сейчас Вы наверняка думаете, что компьютера у меня нет и я не знаю, что такое играть в игры, раз так рассуждаю. Можете мне не верить, но из своих 16-ти лет 14 я занимался компами и 10 из них играл (почти только играл), собирая знания об этих девайсах.

Заниматься компьютерами с двух лет, наверное, круто... Вот оно, "Поколение Next"!

И посему, игры мне осточертели. Вообще, стоящих вещей в последнее время выходит маловато. Не знаю даже, стоит ли из-за этого спорить. Подумайте хорошенько.

Вообще, всегда нужно подумать хорошенько, стоит ли спорить вообще. Любой спор — это, прежде всего, битва. Пусть "виртуальная"/словесная, но все же битва. И в ней отнюдь не всегда рождается истина. Так что перед началом битвы подумайте хорошенько, нужна ли она вам? Я имею в виду не только "Почту", форумы, но и жизнь вообще. Лично я по жизни стараюсь не спорить зря. "Будет ли стоить победа в споре потраченных для ее достижения нервов, времени и энергии?" В большинстве случаев ответом для меня является: "Нет, не стоит". Поэтому мой вам дружеский совет — перед тем, как начать спор, подумайте секунду и задайте себе вышеприведенный вопрос. И совершенно неважно, с кем вы собрались спорить (с родителями, с преподавателем, с другом Васей или неким товарищем в форуме), а также насколько вы уверены в своей правоте.

Далее — о письмах. Опять же, многие недовольны тем, что их письма урезаются. Значит, следует задуматься, как построить письмо таким образом, чтобы вырезать из него было нечего. Подумайте о других людях, которые тоже хотят поделиться своим мнением с обществом. И с каждым днем их все больше и больше. Поэтому, умерьте свой графоманский пыл.

...а если уж "графоманствуете", то делайте это красиво, чтобы было жалко резать изящный слог;).

Об играх и читах, разных хаках и прочих "плюшках". Зачем придумываются такие вещи? Понять не могу... Ведь это обман самих себя. Неужели так приятно лгать? Игры-то для того и существуют, чтобы получать от них удовольствие. И именно с расчетом на это построен игровой процесс. Но, имея все-все-все самое лучшее, скажем, в Морроуинде или NWN (я неравнодушен к РПГ), неужели можно чувствовать себя такой же "божьей тварью", как и все рядом? А дóлжно бы.

Да ладно уж, с чего это вдруг все на читы так взъелись? Эта вещь однозначно "маст би". Для слабых и нечестных игроков — как "костыль", для сильных — в прикладных целях. Вот, например, играю я в какую-нибудь игру, дохожу, скажем, до середины, а у меня тут — бац! — умирают сохраненки. И что прикажете дальше делать? Переигрывать полигры?;(Тут-то на помощь и приходят коды, трейнеры и прочий "читерский" софт. И это только один из случаев "оправданного" применения читов. А уж использовать их или не использовать — тут каждый решает для себя, но их существование, полагаю, полностью оправдано.

Четвертое и последнее. О Вашем личном недовольстве авторами ВР. И не совестно Вам обвинять этих, не побоюсь такой метафоры, святых людей?

[Краснеет, разводит крылья, нимб блекнет]:)

Говорите, они по-хамски Вам отвечают? Какой вопрос — такой и ответ, да будет Вам известно. Перестаньте бузить по пустякам и, могу поспорить, что ничего грубого Вы, уважаемые, в свой адрес не услышите. Вот и все, что мне хотелось сказать на данный момент. Откланиваюсь, Crazy Luney.

Спасибо за письмо!

[Alex AKA TERMINATOR (alex_2291@tut.by)]

Здравствуйте! Я сам сначала совсем не интересовался внутренней начинкой той или иной игры, но потом втянулся (сначала урезал КС, затем писал Вейпоинты и делал модели для игры, писал скрипты и конфиги). Теперь с одним парнем переводим СтарКрафт на русский язык. Это очень интересное занятие — переделывать существующие игры. И при этом знать языки программирования вовсе не обязательно. Особенно меня порадовала статья про Game Maker. Очень актуально для газеты. Ведь если вы не только будете рассказывать про мир игр, но и рассказывать, как их (игры) создавать, то это будет большой вклад в развитие Белорусской игровой индустрии. Прочитав ваши статьи, читатель узнает, как создаются игры, как они устроены, и перестанет считать написание игр чем-то божественным и доступным только избранным. Сегодня в Беларуси, да, наверное, и в России тоже, нет таких университетов, где бы учили созданию игр.

В СНГ и Европе игростроению в вузах действительно не учат.

В моем БГУИР-е есть целый факультет программирования, но и там такой специальности нет, хотя вуз считается ведущим в этой области.

В государственном вузе приоритет отдается специальностям, которые могут быть государству полезны. Похоже, министерство образования и руководство вуза полагают, что создание игр в нашей стране — вещь бесперспективная. К сожалению, так оно и есть (и так будет в ближайшее время).

Поэтому начинающим белорусским игроделам остается только путь самоучек. И очень радует, что вы не забываете таких начинающих разработчиков игр. Очень надеюсь, что такие статьи (про взгляд на игры изнутри) будут выходить в каждом номере и появится отдельная рубрика на эту тему.

Спасибо за теплые слова! Думаю, рубрика "Креатив" будет жить и развиваться. В свою очередь предлагаю всем заинтересованным читателям высказывать свои пожелания и предложения по ее развитию: о чем хотелось бы прочесть, например.

[Юзич aka MIKsoft (miksoft77@mail.ru)]

Дорогой Nickky! На сей раз пишу Вам вот по какому поводу. В состояние "берсерка" меня привело письмо читателя Satan_CS ("ВР" N9). Он посмел покуситься на святое: наших благодетелей — "пиратов". Начнем с покупки. Когда мы покупаем бытовую технику, одежду и т.д., и т.п., мы смотрим лейбл производителя, оцениваем качество. А диски? Хватаем что ни попадя. А потом... ругаем "пиратов". Ах, они такие-разэтакие, не могут нам обеспечить качество. А ЗАЧЕМ? Такие продвинутые "юзвери" и так все купят... Считаю, что покупатель все же должен разбираться в том, что он берет. Спрос определяет предложение, а не наоборот. Качество лицензионных "лохализаций" не намного превосходит "пиратские" русификации. Причем у "официальных" локализаторов ГОРАЗДО больше времени на перевод и отлавливание багов (от 1 до 8 месяцев против 1-2 недели у "пиратов"). Имею наглость утверждать, что "лицензионный" русский TES III: Morrowind ненамного лучше "пиратского". (Пропал "конструктор", не ставятся дополнения. Да и глюки замучали.) Конечно, бывают исключения — некоторые продукты "1С" и большинство — Soft Club. Но Soft Club не продает свои локализации в jewel-варианте (кроме Warcraft III). Хочешь качественную локализацию — будь готов выложить 10-25$. Часто "лицензионные" диски снабжены мерзкой защитой StarForce, которая даже не всегда опознает свои диски. Значит, и к ним тоже нужны крэки. А патчи "охфициальные лохализаторы" переводят очень неохотно! Российские "Фаргус" (не путать с украинским!) и "Навигатор" и то лучше в этом отношении! Единственный случай, когда я ОСОЗНАННО предпочитаю jewel's "пиратским" дискам — это когда игра разработана в России. Во всех остальных — меня вполне устраивают и "пиратские". Пиратские диски тоже можно заказать через Internet. И самое главное: если бы не было "пиратов", то мы бы эти "лицензионные" jewel's и не увидели бы!!! Ко всему прочему, многих вещей на jewel's просто нет, и в обозримом будущем они не появятся. И что прикажете делать? Выкладывать по 30-50$ за оригинальный box? Извините, это не для нас. Вообще поведение отечественных "борцов с пиратством" сильно напоминает крыловское: "А сало русское едят".

Все подмечено очень верно, но у "пиратства", как и у любого другого явления, есть две стороны. Чуть выше описаны лишь положительные. Возможно, их действительно больше, чем отрицательных (субъективно отрицательных и субъективно положительных, разумеется). Но не упомянуть о них было бы несправедливо.

Итак, первый и основной минус пиратской активности — подрыв интереса к стране как к рынку. Поэтому нас обычно не берут в бета-тестеры и всячески ущемляют в правах. Поверьте, даже если бы у всех нас резко возросли доходы (давайте помечтаем;), мы бы все равно не переключились на покупку лицензионных дисков. Потому что у нас уже и в голове как-то не укладывается, что программы и игры — вещи не бесплатные, а зачастую — дорогие. И в ближайшие несколько десятилетий навряд ли уложится. Второй минус — распространенная "некачественность" пиратской продукции и полное отсутствие гарантий. Читается — и прекрасно. Третий — действительно серьезный удар по разработчикам, особенно, если это наши, экс-советские разработчики. Однако, несмотря на все очевидные минусы, без пиратов мы бы, разумеется, "сосали лапу", а не пользовались качественным софтом и новыми играми. Тем не менее, воровство интеллектуальной собственности остается воровством — даже если наша совесть к воровству привыкла и не считает его преступлением.

Истинные гурманы не покупают BOX-ы. Они пользуются оригинальными английскими версиями, которые "пираты", слава Богу, исправно выбрасывают на лотки перед выходом "русефекализаций". Все патчи и дополнения ставятся только на такие версии. А вот на jewel's такие вещи можно пересчитать по пальцам. Так что без "пиратов" нам "и ни туды, и ни сюды."

"Увы" или "к счастью", но это действительно так.

P.S. "ВР" — rulezz & forever!
С уважением,
Юзич aka MIKsoft

Тут — без комментариев;).

[Warlord (warlord87@list.ru)]

Доброго времени суток! Проблемы со зрением, появляющиеся при любой интенсивной зрительной работе (в т.ч., естественно, и с компом), общеизвестны. На всякие там простенькие упражнения для глаз значительная часть человечества уже давным-давно махнула рукой (а может, и не только ей). Мол, если они такие простые, то как они могут приносить глобальную пользу? Опять-таки приходится совершать разные лишние телодвижения, запоминать всевозможные последовательности действий и т.д. Знакомо? По крайней мере, мне — да. Так вот, предлагаю читателям ВР простейшее упражнение, именуемое пальмингом, толк от которого при правильном выполнении весьма ощутимый (проверил на себе). Даже если зрение и не восстановится, то уж садиться будет (если будет) гораздо медленнее. Техника упражнения в следующем:

а) интенсивно трем ладони друг об друга;

б) складываем ладони на манер английской буквы V;

в) закрываем ими глаза так, чтобы свет по возможности меньше проникал к зрачкам (однако руки не стоит сильно напрягать), веки тоже можно прикрыть;

г) размещаемся как угодно (сидя на стуле, лежа на кровати/диване/тахте, замерев по стойке "смирно":)), но с одним условием — позвоночник должен быть как можно прямее; локти желательно опереть на что-нибудь (стол/собственные колени/плечи впередисидящего соседа в аудитории), т.к. руки устанут быстро.

Вот и все: располагайся себе в удобном положении, расслабившись, с закрытыми глазами, под приятную музыку/монотонное бормотание препода — и лечи при этом свое зрение! Подозреваю вполне логичный вопрос: "Слышь, чувак, а вот, типа, когда я сплю, зрение что — не восстанавливается?!" Отвечаю — восстанавливается, но гораздо хуже и медленнее. Пальмингом значительно быстрее: даже посвятив этому занятию минут пять, мы ощутимо расслабим свои глаза. Думаю, общий смысл по этому пункту ясен, поэтому идем дальше.

Спасибо за хороший совет! Упражнение действительно полезное, и, думаю, многим нашим читателям пальминг поможет сохранить хорошее зрение. А еще им в этом очень поможет качественный монитор и правильно выбранное расстояние до него.

По поводу самой газеты. Я считаю, что следует организовать рубрику, в которой читатели (и авторы тоже!) могли бы оставлять свои рекомендации относительно софта/харда (или еще чего-нибудь).

Подумаем над этим. А какой бы вы, уважаемые читатели, хотели видеть (если хотели бы вообще) эту рубрику?

И последнее. Вы, Николай, когда-то на просьбу читателя организовать рубрику, посвященную музыке, в шутку(?) ответили, что в случае появления оной, газете для полного счастья не будет хватать разве что материалов о вкусной и здоровой пище. Я подумал и решил — а почему бы и нет? Поместить маааааленькую колонку, посвященную именно вкусной и здоровой пище для геймеров. В чем отличие обычных рецептов и рецептов специально для геймеров? Если человек в три ночи вылез из-за компа с твердым намерением чего-нибудь перекусить и побыстрее вернуться за "кремневую дуру", то нередко перед ним стоит вопрос: а чего бы такого забодяжить повкуснее да пооперативней? Замес, надеюсь, ясен. У меня на этом все.

;)) Уже предвижу названия блюд: салат "Ошибка террора", бутерброд по-старкрафтовски, коктейль "Syberia" и так далее... Но идея свежа и оригинальна. Если у вас есть желание и возможность — присылайте свои рецепты (желательно — с оригинальными игровыми названиями, но без особых кулинарных изысков), а что с ними сделать — мы сориентируемся. Может, и в самом деле, чем черт не шутит, рубрику откроем?;)

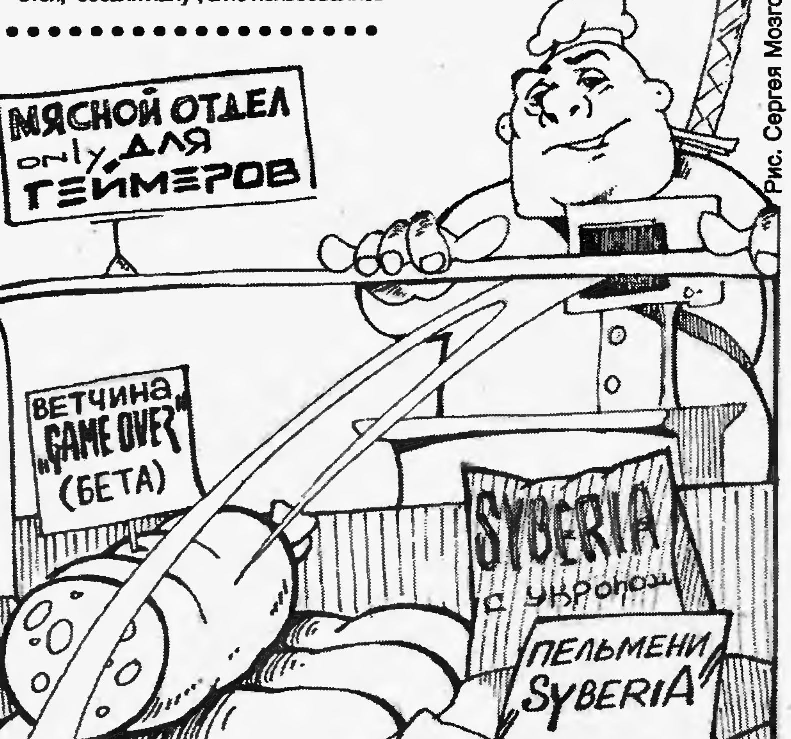


Рис. Сергея Мозгового

[Neyasyt (neyasyt@tut.by)]

Ода Final Fantasy. Почитайте — а вдруг и вам захочется сыграть в FF? Игры-то в серии действительно хорошие.

Приветствую всех, кто читает мое письмо. Оговорюсь сразу, что данное письмо является ничем иным, как криком души. Я не претендую на высокий статус быть выслушанным и понятым, но я просто обязан высказаться, иначе меня скоро разорвут собственные эмоции. Возможно, этим письмом я раскрою некоторым геймерам глаза (по крайней мере, я на это очень надеюсь).

Темой моего письма является "Она" — величайшая и грандиознейшая серия игр под названием Final Fantasy. Когда-то давно, когда я думал, что нет сюжета навороченнее, чем в Shining Force 2 (на SMD), а музыки красивее, чем в Landstalker (та же SMD), на мою бедную и больную голову прямо-таки свалилась FF4. Это было НЕЧТО!!! Сюжет, разящий наповал все голливудские фильмы вместе взятые, и неземной красоты музыка заставили напрочь забыть обо всем, что я видел до тех пор. И не было никакой надежды на успешную учебу. Где там? Приходя домой, я, едва поев, садился за комп и запускал ромку FF4. И не для того, чтобы просто поиграть. Нет. Это уже было не игра в моем понимании. Это искусство! Прекрасно проработанный мир, восхитительная ролевая система, замечательные герои и их взаимоотношения отрывали FF4 от обыденного уровня видеоигр и превозносили ее на уровень произведения искусства, уровень, на который никогда не могла и никогда не сможет взойти ни одна игра, за исключением игр серии Final Fantasy.

Дальше — больше. У меня на компе появляется шестая часть. Не знаю, как я пережил величайшее потрясение в моей жизни. Не буду долго описывать свои ощущения и скажу только одно: от мысли о том, какая же красивая в этой игре музыка, и СКОЛЬКО ее там, я сходил с ума! Да, не столько сюжет и ролевая система привлекали меня к этой игре, сколько музыка. Бессменный композитор всей серии Нобуо Уематсу творил и творит до сих пор чудеса, от которых буквально "сносит башню". Вы бы только это послушали! У меня есть MIDI из всех частей серии. Кто хочет ознакомиться с творчеством этого замечательного японца, тому могу выслать его бессмертные творения. Начиная с седьмой части, главные музыкальные темы стали не просто инструментальными композициями. Это уже песни. И какие! Вы только послушайте слова из той же Melodies of Life из FF9 или Eyes on Me из FF8. Это неописуемая красота! А о том, что абсолютно каждая мелодия в играх серии здорово вписывается в "свой" игровой момент, можно и не говорить. Она вызывает такие нежные и трепетные чувства, что, порой, просто невозможно удержать скупую мужскую слезу. (Как с этим у девушек, я не знаю, но предполагаю, что эти мелодраматические истории заставят их рыдать).

Иногда бывает очень обидно видеть, как некоторые из моих знакомых шустро шинкуют друг друга в Counter Strike под звуки Eminem'а (музыкой это назвать клава не поворачивается). И вдвойне обидно, когда, спросив у них о том, что они знают о Final Fantasy, я слышу звукоряд бранных слов о том, что я занимаюсь, мягко говоря, ерундой. И что я балбес потому, что не играю в "реальные", "отрывные" игрухи, не развивающие, имхо, ничего кроме быстроты реакции (помните, это крик души). Друзья, хочу обратиться к вам с призывом: бросайте все и играйте в Final Fantasy, а вместо всякой (censored) слушайте Нобуо Уематсу! На этом я, пожалуй, откланяюсь. Удачи!

[Игорь (mag_igor@mail.ru)]

Добрый тебе, Nickky, вечер. Данное письмо я собирался написать еще не помню когда, но все дела да комп мешали:)

Какой-то у тебя комп неправильный, однозначно — мне, например, он лишь помогает в написании писем;).

А пишу я в честь рубрики, появившейся в ноябрьском номере, то бишь "Пыльные полки". Молодцы, товарищи (можете не вставать)! Самая лучшая и нужная рубрика нашего времени! Давно ждал и надеялся, что она когда-нибудь появится в вашей газете. С продвижением компьютерной индустрии, с повышением технологий, нельзя забывать и про "Старое доброе". Ведь мы не забываем подвиги людей ушедших столетий, мы помним всех героев античности, так почему же мы должны забывать то, во что играли наши компьютерные собратья. Ой, простите за описку: почему "играли" — играЮТ наши собратья. Ведь главное в игре не количество спрайтов в физиономии alter ego, а сюжет и геймплей. Пусть в четвертых "Героях" здания похожи на настоящие, но кто при выборе: "Герои2" — "Герои4" выберет последних? Нет таких? То-то же. Я сам, давно не игравший во вторых "Кониках", увидев их у соседа, чуть не заплакал от радости при виде замка Рыцаря:). В общем, мое мнение вам ясно. Это событие привлечет на вашу сторону еще несколько сотен (эхх, чего там мелочиться — тысяч сотен!) (по)читателей.

Но есть одно "НО" (куда ж без него). Старые игрушки не всегда идут на мощных машинах. То есть они идут, но как-то шустро слишком, бегут просто. Пример: запустил игрушку "Invaders"(есть такая), но после нажатия "New Game" и моргнувшего экрана подозрительно быстро выскочила надпись "Game Over". Так что, наверное, придется вам писать под минсистребованиями еще и макссистребования:). Или, может, совет какой дайте, комп что ли старый купить:)? Короче, БОЛЬШОЕ спасибо за новую рубрику!!!

Спасибо на добром слове — радует, что к нововведениям вы, дорогие друзья (письмо Игоря — не единственное такого плана), относитесь благосклонно. Насчет "замедления": возможно, в ближайшем будущем появится статья на эту тему, ибо проблема действительно заслуживает внимания.

Хэппи нью йи-и-р, хэппи нью йии-и-р!..;) Лучше рано, чем никак! С наступающим Новым годом и Рождеством вас! Пусть в грядущем 2004-ом жить в реальном мире нам станет хоть чуточку лучше (легче), а разработчики пусть предоставят нам на выбор множество интересных виртуальных миров! Среди хоровода праздников, работы и учебы не забывайте писать нам! Пишите о том, каким будет геймер через 15 лет, рассказывайте о том, что нравится и не нравится, комментируйте... Увидимся в январе!

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)

ВИКТОРИНА

После мягких упреков по поводу низкой активности вы, похоже, решили провести "почтовую бомбардировку" редакции. Пришло много писем, как электронных, так и бумажных — это радует. То ли вопросы были слишком легкие, то ли мои увещевания подействовали (а может быть, и то и другое вместе) — так или иначе, пришло время подводить итоги ноябрьской викторины и объявлять новые вопросы.

Я был, мягко говоря, ошарашен столь большим потоком электронных писем с ответами на вопросы викторины. Ведь, как ранее неоднократно упоминалось, в ней могли участвовать только бумажные письма. Но в прошлый раз я не сообщил об этом (полагал, что правила все помнят), и многие, похоже, посчитали, что запрет отменен.

Хочу поздравить **Абрамова Станислава** (Гомель), **Дмитрия Иванова** (Минск), **Шульгач Александра** (Брест) и **Ковальченко Ивана** (Минск) — наших победителей. Молодцы!!! Хоть вопросы были и несложные, все равно молодцы! Приходите в гости за честно заработанными призами. Для обсуждения деталей их вручения прошу перезвонить в редакцию (2346790). Всем спасибо за участие и не расстраивайтесь, если победить в этот раз не удалось, — обязательно повезет в следующий.

А правильные ответы на вопросы прошлой викторины таковы:

Вопрос 1: Первой игрой Сида Мейера является аркадная леталка **Solo Flight**.

Вопрос 2: Следующее дополнение к Neverwinter Nights будет называться **Hordes of The Underdark**.

Вопрос 3: Max Payne 2 убивает гада-Владимира в особняке **Alfred-a Woden-a** (а не самого Владимира, как многие неправильно посчитали).

Вопрос 4: UFO 2 выходила с подзаголовком **"Terror from the deep"**.

Вопрос 5: Quake 3, все знают, вышел в **1999 году**.

Новая порция вопросов. Такой халявы, как раньше, не будет;), но, надеюсь, особых сложностей также быть не должно:

Вопрос-зарисовка N1:

—...А я думаю, что ерунда это все. Эти ворота дурацкие, "пришельцы" и все такое — наверняка просто мэрия балуется. Скоро Главного переизбирать будут — вот и нужно рейтинг поднимать, электорат обрабатывать. Скажет он вот, типа: "смотрите, мол, горожане — как я не покладая рук с агрессорами из другого измерения сражаюсь!", и сразу его на третий срок переизберут, безо всяких референдумов и споров, — Дэйв захихикал.

— Ты не прав, Локлэнд. У мэра бы мозгов не хватило на такое. И у его "специалистов по технологиям" — тоже. Разуй глаза, блин! Эти твари — реальная угроза! Помнишь Хока, Кречетова, Вика? Их, может, понарошку убили? Откуда у "ненастоящих пришельцев" такое оружие? Ты же видел мозгососа живьем... Я не верю, что человек может создать такое исча...

—...Верит она, не верит! Какая к черту разница? — грубо перебил рассудительную большеглазую Лиз невысокий очкарик Влад. — Мэрия ли это, корпорации ли балуются, или действительно они сами по себе хрен знает откуда прилетают!!! Мы с тобой вот сейчас летим на смерть. Ты понимаешь это? Лучи их девастаторов через нашу броню проходят как нож сквозь масло!!! А мегаполовским пушкам шкуры этих зверей нипочем!!! Хотя эти, как их... Желтоватые такие твари, ну...

— Скелетоиды?

— Во! Скелетоиды — они-то телом хоть и дохлые, но хитрые, дьяволы! Мы с Хоком, когда срочно эвакуировались, мимо какой-то будки пробегали. Пустая вроде, вообще все вродь в норме было, и тут бабац! — несколько дымовых гранат взрывается (чтоб нас дезориентировать, значит), да эта тварь с пушкой прямо перед нами появляется... Как из под земли вырос! Хок не струсил (андроид все-таки!), рванул на эту сволочь, прямо так на девастатор и бросился... Чтобы я отойти сумел. Если бы Хокинс секунду промедлил — вдвоем бы полегли. А так он этой скотине лапу с пушкой сломал, ну а я уж сзади всадил в желтого пару обойм.

— Жалко Хокинса. Молодой паренек был. Еще бы жить и жить... — Лиз опустила глаза.

— Земля ему пухом.

— А я ему и вовсе жизнью обязан. Да нам всем бы жить и жить, Дэйв! Но всех жалеть — жалости не хватит. Да и не место ей на войне, увы.

— Какая война, Влад? Они появляются неизвестно откуда пару раз в неделю, мы задаем им перцу и они снова исчезают на неделю-две! Стычки какие-то — это да. Но не война.

— Фиг знает что, короче. Война еще может случиться, когда...

В наушниках раздался голос пилота:

— Экипаж "Ястреба 3"! Экипаж "Ястреба 3"! Приготовиться к перегрузкам — ориентировочно 2-3G. Заходим на посадку. Время до прибытия — 37 секунд. Будьте начеку. Удачи вам.

— Удачи нам, — негромко бросил Дэйв, защелкивая шлем легкого марсековского скафандра. — Она будет весьма кстати...

Вопрос 2: Mileena, Kitana, Sindel, Sonya: какая из этих милых дам предпочитала веер остальным орудиям убийства?

Вопрос 3: Как должен был называться так и не вышедший в свет квест в мире Warcraft?

Вопрос 4: Главного героя Wolfenstein 3D звали...

Вопрос 5: В какой стране расположена Larian Studios, создатель Divine Divinity?

Вопрос 6: Duke Nukem 3D, Blood, Tekwar, Serious Sam. Одна из этих игр — лишняя. Какая? Почему?

Вопрос 7: Какое "вознаграждение" получил наш герой в Fallout 1 от жителей Vault 13?

Вопрос 8: В каком году появился в продаже поразительно красивый (для того времени) квест Bioforge?

Вопрос 9: Самый крутой рейтинг игрока в оригинальной Elite это...

Вопрос 10: Сколько лет в этом году исполнилось легендарному Digger-у?

Есть, разумеется, парочка серьезных вопросов (не все коту масленица), но остальные не должны составить никакого труда. Удачи вам! Присылайте бумажные письма с правильными ответами раньше других и выигрывайте!

Кстати, не забывайте присылать свои интересные вопросы об играх. Самых активных составителей вопросов, по результатам двух-трех месяцев, мы также будем премировать!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

ВР-ПАРАД

Приветствую, уважаемые! Вот и закончился славный месяц ноябрь, а значит, пришло время подводить итоги нашего "ВР-парада", то есть говорить о самых популярных играх по мнению наших читателей-посетителей сайта http://www.nestor.minsk.by/vr. Не забывайте также, что среди участников голосования разыгрывается приз. Прошлый раз игру Commandos 3: Destination Berlin от "Нового диска" выиграл наш читатель из города Волковыск. Участвуйте и вы — возможно, именно вам повезет в следующий раз!

Место	пред.	голоса	игра
1	*	228	Max Payne 2
2	1	200	Grand Theft Auto 3 + GTA: Vice City
3	2	192	Warcraft III: Reign of Chaos + The Frozen Throne
4	4	173	Космические Рейнджеры
5	5	135	Операция Silent Storm
6	6	107	Mafia: The City Of Lost Heaven
7	11	88	Command&Conquer: Generals + Zero Hour
8	9	88	Morrowind + The Elder Scrolls III: Bloodmoon
9	7	86	Need For Speed: Hot Pirsuit 2
10	12	83	Neverwinter Nights + NwN: Shadows of Undrentide
11	8	81	Postal 2
12	10	71	Unreal Tournament 2003
13	20	65	BloodRayne
14	13	63	Disciples 2: Dark Prophecy + Servants of the Dark и Guardians of Light
15	15	61	Hitman2
16	25	60	Civilization III + Civilization III: Play The World
17	14	60	ИЛ 2 — Штурмовик
18	21	59	Код Доступа: Рай
19	19	57	Блицкриг
20	*	56	UFO: Aftermath

Итак, лучшей игрой на данный момент вы считаете дилогию **Max Payne** (1). Затем с небольшим отрывом друг от друга следуют неизменные фавориты всех "ВР-парадов" **GTA3 + GTA: Vice City** (2) и **Warcraft III: Reign of Chaos + The Frozen Throne** (3). **Космические рейнджеры** (4) стабильно держатся вне тройки лидеров, но на достаточно высокой позиции. Стабильны также проекты **Операция Silent Storm** (5) и **Mafia: The City Of Lost heaven** (6). Стратегия и RPG, с 88-ю голосами каждая, поделили седьмое-восьмое место нашего хит-парада: **C&C: Generals + Zero Hour** (7-8) и **Morrowind + add-ons** (7-8). Немного опустился в "турнирной таблице" **Need For Speed: Hot Pursuit 2** (9), но, надо думать, **NFS: Underground** придаст серии "заряд бодрости" и дела известнейшего гоночного симулятора пойдут в гору. Замыкает первую десятку **Neverwinter Nights + Shadows Of Undrentide** (10), поднявшийся с двенадцатого места в прошлом месяце — наверное, скорый приход адд-она придает силы;). Среди прочих перестановок стоит отметить, пожалуй, только "взлет" **UFO: Aftermath** (20) из небытия на двадцатую строчку ВР-Парада.

Кстати, друзья, не кажется ли вам, что ВР-Парад в нынешнем его виде — штука довольно противоречивая? За что мы вообще голосуем? За самую популярную игру? Так, например, Counter Strike даст по параметру "народное признание" фору любому из представленных в хит-параде проектов... За самую интересную? Тогда что в ВР-Параде делает киберспортивный до мозга костей Unreal Tournament 2003? Самую качественную из новых? Тогда скажите, место ли в нашей "турнирной таблице" хорошим, но уже староватым проектам вроде "Ил-2: Штурмовик", "Космические рейнджеры", Return To Castle Wolfenstein и т.д.?..

У нас есть предложение: проводить голосование только по новым играм (это значит, что игра не должна находиться в хит-параде более двух месяцев). Это будет хорошо, как минимум, по двум причинам. Во-первых, у нас появятся четкие критерии (вернее, критерий) отбора и удаления игр из списка для голосования. Во-вторых, ВР-Парад обретет бесспорную практическую пользу: он станет своеобразной "читательской оценкой" новинок (и ориентироваться можно будет не только на авторское мнение в обзорах). Однако пока мы не приняли окончательного решения, а значит ваши неглупые мысли и предложения по поводу дальнейшей "формы и содержания" ВР-Парада будут весьма кстати. Пишите либо бумажные письма (но с ними лучше не задерживаться, т.к. до нового года нужно определиться), либо электронные послания на адрес vr@nestormedia.com. Заранее спасибо!

АРЕНА

Под кроной могучего древа

Под кроной могучего древа,
В корнях, над обрывом скалы,
Лежанка, что вырыта зверем,
Ночлегом мне служит сырым.

Накрывшись дырявою шкурой,
Промокшей в ночи под дождем,
Заснул я, голодный и хмурый,
Не тронутый вороньем.

Мне снилось сухое жилище,
Большой каравай на столе,
Корова, стоящая в хлеве
И преданный пес во дворе.

Но участь моя — иная,
Путь воина очень жесток.
Лишь ветер, в ночи завывая,
Один, как и я — одинок.

Не брит и не стрижен давно я,
Но славно ухожен мой меч:
Он жаждет хорошего боя,
Желает кровавую сечь!

Не раз мне еще доведется
Пролить чью-то алую кровь.
Судьба надо мною смеется:
Звучит лязг клинков вновь
и вновь...

Живу в бесконечных сраженьях,
Устал от оружия я.
Зачем мне все эти мученья?
Когда смерть возьмет и меня?!

Zen

Молитва Некроманта

Духи могилы, дайте мне силы,
Дайте мне мощи неоспоримой,
Дайте раскрыть мне крылья в полете.
Что вы молчите, сил не даете?

Я ведь немало пролил для вас крови:
Жертвы кровавы — духам раздолье.
Я не перечил вашим приказам:
В мире — война, в душах — проказа.

Я не продал, я отдал свою душу,
Клятву принес вам, ее не нарушу.
Так почему же сейчас вы молчите,
Силой делиться со мной не спешите?

Ну, подымите же мертвые взводы —
Солдаты спокойны, от жизни свободны,
Мертвой дланью пройдем мы по миру,
По ходу сметая все жизни в могилу.

О, темные боги, духи могилы,
Дайте мне воинов, дайте мне Силу...

Bl@ck Cat.

АНЕКДОТЫ

Депрессия — это когда входишь в Интернет и не знаешь, куда пойти.

***

Программист глубокой ночью за компом чувствует прикосновение сзади. Оборачивается — жена стоит обнаженная и нежно, обворожительно на него смотрит. Программист: "Извини, милая, но комп занят!"

***

— Папа, "адрес" пишется с одной "с" или с двумя?

— С тремя "w".

***

Разговаривают два приятеля:

— Чувствую себя как мышь от компьютера!

— Это еще почему?

— Ползаю по ковру, а в животе все крутит и крутит!

***

В свои 20 лет он знал 9 операционных систем. И ни одной женщины...

***

Геймер с женой на машине чудом избежали автомобильной аварии. Отделались незначительными повреждениями и легким испугом. Геймер с облегчением вздыхает: "С 90% жизни переходим на следующий уровень".

Прислал Fly.18 [InsectClan]

Многие люди тратят деньги на Интернет, а я даже не могу поставить себе Windows. До сих пор работаю в ДОСе. Дося научит вас экономить.

***

Мышка первой покидает зависающий компьютер.

***

Перед тем, как процессор сгорит, в его памяти проносятся все операции, которые он когда-либо совершил.

Прислал Terahekir

Когда собака ни с того ни с сего во время прогулки бросается на своего хозяина, прохожие удивляются. И только квакер не удивляется. Квакер ждет победителя.

***

Народная присказка UT:

Хуже дурака может быть только дурак с Redeemer'ом...

Прислал Emergency

Только он нашел девушку своей мечты — как у него завис компьютер.

***

Маленькая девочка подходит к самолету, где в открытой кабине сидят пилот со штурманом, и спрашивает:

— Дяденьки, дяденьки, а вы летчики?

Пилот штурману:

— Слышь, штурман, мы летчики?

— Летчики.

— Да, девочка, мы летчики.

— Дяденьки летчики, а сколько будет дважды два?

— Слышь, штурман, сколько будет дважды два?

Штурман, что-то считая на штурманской линейке, отвечает: пять.

— Слышь, девочка, пять это будет.

— Как пять? А нам учительница говорила, что четыре.

— Штурман, ты что, совсем? Ей учительница говорила, что четыре!

— Ну так я ж с поправкой на ветер.

***

Директор фирмы по производству компьютеров вызывает своего менеджера по продажам:

— А это что за нелепая заявка? Двести компьютеров в водонепроницаемых корпусах в пустыню Сахару.

— Ничего особенного, сэр. Жарко у них там — вот я и посоветовал им работать под душем.

***

Михаэль Шумахер был лишен 1-го места в гран-при Австралии.

В его крови был найден бензин...

***

В фирму для рутинной работы на компьютере устраиваются три претендента. Первого зашедшего на собеседование спрашивают:

— Вас интересуют порносайты в Интернете?

Тот подумал: если сказать, что интересуют, то примут за сексуального маньяка:

— Нет, не интересуют.

— Свободны!

Заходит второй, ему тот же вопрос. Он подумал: если сказать, что не интересуют, то сочтут за ненастоящего мужика:

— Да, интересуют.

— Свободны!

Наконец, заходит третий:

— Вас интересуют порносайты в Интернете?

— А что такое Интернет?

— Оформляйтесь на работу!

Игры, не увидевшие свет

Многое в компьютерной индустрии меняется — правила, требования, мода. Все подвергается коррекции со стороны ее законодателей — ведущих игровых производителей. Не все это переживают. Разваливаются компании — это неизбежно: ничто не вечно, банкротство настигает почти всех. Например, казавшаяся вечной 3DO все-таки пришла к своей смерти. Пусть через не одну замечательную игру, но пришла.

Сколько игр было вычеркнуто из релизных списков? На них поставили крест. Их больше нет. Данной статьей я хочу познакомить вас с играми, которые, возможно, никогда не увидят свет.

Duke Nukem Forever

Жанр: FPS
Разработчик: 3D Realms
Издатель: Activision
Причина: жизнь без даты выхода
Суть: Триумф, который тщательно от всех скрывают. Научная фантастика, как есть.

Duke Nukem Forever — это нечто большее, чем игра. Этот проект существует, но его никто и никогда не видел. Он абсолютный фаворит геймерских симпатий, но номинацию "FPS года" раз за разом занимает совершенно другой экшен. Тяжелую жизнь волочит Ядерный Лорд — легенда индустрии не может предстать перед публикой. Это, наверное, тот хит, который так хорош, чтобы быть правдой, но ему никогда не суждено появиться на свет. Идеал, возможно, может находиться лишь в умах разработчиков и в сердцах геймеров.

Проект стоит во главе списка долгостроев. Но с продолжением Duke Nukem случай, прямо скажем, сложный и объяснению поддается лишь частично. Об игре известно немного. То, что там будет хорошая физика, отличные текстуры и обворожительные спецэффекты, мы и без пиар-отдела 3DRealms знаем. Удивляет другое: минимум новых скриншотов, отсутствие полноценной рекламной кампании в последние месяцы.

Игра уже успела сменить три двигателя: в 1998-ом году от Quake 2, в 1999-ом году — Unreal, на сегодняшний день — от Unreal Tournament 2003. Далее только Half-Life 2 или Doom 3. Значит ли это, что и маркетинговая политика вместе с графическим ядром виляла по распутью, от подражания к подражанию? Одно ясно: вечно делать одно и то же невозможно. Duke Nukem Forever либо закроют по причине "устарела концепция, ...публика потеряла интерес, ...мы поняли, что не в силах сделать проект такого масштаба", либо все-таки сдадут на полки магазинов игру, которая родилась в 1997-ом, и она получит свою долю совершенно справедливой критики.

Я понимаю вас, господа фанаты, сложно слышать такое о фаворите, которого ждешь четверть своей игровой жизни, но, поверьте, написанное выше просто напрашивается само собой. Анонсы и пресс-релизы — это уже не подогрев интереса общественности, а форменное издевательство и тема для анекдота.

Проекту дали более чем адекватное название: будет вечен — факт. Самый грандиозный миф индустрии.

WarCraft Adventures

Жанр: квест
Издатель: позабыт
Разработчик: Blizzard
Причина: несовершенство
Суть: единственная игра от Blizzard, которая не стала шедевром.

Этот проект (совершенно нетипичный, надо заметить, для Blizzard) позиционировался как шаг в сторону от привычных канонов — разработчики хотели опробовать для себя новый жанр. Это Adventure, плоская Adventure.

В WarCraft Adventures нам должны были встретиться все знакомые по стратегическим проектам вселенной герои. Играть пришлось бы за молодого орка, который поставил перед собой цель сплотить людей со своими собратьями. Теперь этому подвигу не суждено сбыться.

В 1998-ом году последовал пресс-релиз о том, что дебютный квест Blizzard вступил в финальную стадию тестирования. Обещалось все: закрученный сюжет, уместный юмор, колоритные герои, неглупые загадки. Но вот буквально через месяц, извиняясь и оправдываясь, разработчики объявили, что ни при каких обстоятельствах не выпустят квестовую интерпретацию мира WarCraft. Финал шествия WarCraft Adventures был представлен заявлением о немедленном закрытии игры. Практически полностью завершив разработку, было решено ее прекратить. Тонны диалогов и десятки загадок подверглись утилизации, полностью отрисованный мир игры был навсегда закрыт для просмотра простым смертным. Казалось, осталось только сдать в печать готовый мастер-диск, но в Blizzard думали иначе.

Понять их можно. Это не их стезя: в Blizzard привыкли делать одни лишь шедевры. Выпустить на рынок то, что будет жить, при хорошем раскладе, полгода и не принесет в жанр ничего нового, они не решились. Игра совершенно не вписывалась в стандарты, поставленные самой Blizzard: квест среднего эшелона не имел права выходить из их застенков. Иногда собственный статус дороже всяких денег.

Prey

Жанр: FPS
Издатель: Activision
Разработчик: 3D Realms
Причина: неизвестна
Суть: утерянная игра, пропажа, которую отказываются отыскать даже сами разработчики.

Prey, по слухам, разрабатывался одновременно с Duke Nukem Forever. В 3D Realms обещали, что обе игры выйдут непременно и будут являть собой революцию в жанре.

Все началось с того, что в 1998-ом по сети прошла новость о том, что демонстрации ни первого, ни второго проекта на предстоящей тогда E3 не будет. И если Duke Nukem Forever по-прежнему "находится в разработке", то о Prey разработчикам было удобно просто забыть. На официальном сайте девелоперов вы не найдете и слова о последней. Сначала перестали поступать скриншоты, потом был перекрыт поток пресс-релизов.

Тогда была установлена мода: обещать доселе невиданный уровень интерактивности. Prey был в числе игр, которым по силам это было исполнить: разрушаемая структура уровней, проделывание проходов через стенки и абсолютная свобода действия. Но от месяца к месяцу эти обещания сменялись на более кроткие замечания о сохранение внутриигрового баланса. Через год все уже верили, что проекту просто не суждено увидеть свет. Кроме остервенелого: "Игра не вписывается в рамки сегодняшних требований" нам не сказали ничего.

На вопросы вездесущей прессы пиар-менеджеры отзывались неохотно, мол, помню что-то такое, но давно это было, сейчас мы вот новую игру делаем... Короче, история эта окутана лишь безнадежными обещаниями. Правда, совсем недавно и эти стеллажи древности зашевелились. Кажется, какой-то нерасторопный менеджер компании обмолвился о проекте словом...

Buffy: The Vampire slayer

Амбициозный ужастик Buffy: The Vampire slayer так и не добрался до ПК-релиза. По слухам, дезертировал в консольные ряды. Между прочим, один из самых амбициозных ужастиков последнего времени. Причина банальна — деньги.

Call Sign: Charlie

Из экшенов по мотивам вьетнамской эпопеи свет увидело лишь два — Vietcong и Vietnam: Line of Sign, третья же игра под лейблом Call Sign: Charlie на упаковке не дожила даже до бета-версии. Разработку было решено прекратить без единого комментария.

Dreamland Chronicles

Наследник X-Com и UFO, находящийся под эгидой Bethesda Softworks, был одним из самых ожидаемых проектов 2001 года. Прямо посреди рекламной кампании, на пике предрелизной популярности, издателей из Virgin Interactive Corporation вдруг захватила сильнейшая финансовая лихорадка, и игра была заморожена до того славного дня, когда кому-то вдруг захочется откопать Dreamland Chronicles из-под пластов банкротства. Как ни странно, такие люди нашлись, и игра, по слухам, уже скоро должна выйти, но вот чего-то новые хозяева с анонсом тянут.

Dune Generations

Попытка отобрать пальму лидерства у Westwood пошла крахом. До боли амбициозная онлайновая стратегия по культовой книге Фрэнка Герберта Dune Generations была отменена. Причины не оглашены.

Bestiary

Bestiary — это RTS от русских разработчиков, которая критически отличалась от всех сегодняшних аналогов. Подробности уже давно позабыты, но причина сего безобразия по-прежнему кроется в деньгах.

EON

Примерно год назад на наших страницах вы могли увидеть анонс такого ролевого проекта, как EON. Он тогда вышел довольно тихо, без помпы, это была радость лишь для ценителей. Также тихо произошло и закрытие этой игры. Возможно, просто излишняя доля реалистичности, присутствовавшая в этом проекте, не приглянулась самим разработчикам. А жаль.

Atma: The Mythic Myth of India

Это первый квест, который облачился в платья движка Unreal Warfare. Скриншоты свидетельствовали о безграничной красоте этой игры. Картинка казалось практически идеальной, солнце Индии слепило глаза, но издатели думали иначе. Непонятно, правда, закрыт ли проект или заморожен. Ясно лишь то, что в ближайшее время мы его не увидим.

Trinity

Был такой экшен. Был до начала этого месяца. Видимо, посмотрев на скриншоты из своего детища, разработчики решили объявить немедленную капитуляцию, прикрыв это все невинным банкротством.

P. S. По сети также ползут слухи о закрытии Comand & Conuqer Renegade 2 и Duality. Впрочем, если кто и говорил об отмене этих проектов, то тихо, чтоб потом забыть о них окончательно.

Некоторым нужно родиться, чтобы умереть, — это факт. Приведенный выше список далеко не полон. Большинство не вошедших в него проектов никогда и не были знаменитыми. Их родила простая человеческая мысль о жажде денег и славы. Она же их и поглотила. За последние годы в утиль отошло никак не меньше пятидесяти игр. И это только объявленных. Сколько замечательных идей, сколько не рожденных шедевров. И все это из-за денег. Многие издатели просто не рассчитывают свои силы, и когда игра, на которую были возложены все надежды, с треском проваливается, им просто ничего не остается, как прикрыть мелкие проекты. Так рождается и умирает много ожидаемых (и не очень) проектов. Их лейблы выжигают с сайтов разработчиков, а по всем игровым СМИ рассылают сообщение о том, что ожиданиям их не суждено сбыться.

Бойченко"Dwarf"Дмитрий,
dwarf_bds@list.ru

Еще одна Медаль за отвагу

Компания Electronic Arts отправила в печать новую часть шутера о Второй мировой войне Medal of Honor Rising Sun. Действие игры разворачивается в период с 1941 по 1944 год. Вам предстоит выполнить ряд миссий против японской армии на Филиппинах, Гватемале, Сингапуре, Гуанде и Бирме. Широкий выбор вооружения, красивая графика, обилие врагов и динамичный захватывающий геймплей прилагаются. Более подробную информацию об игре можно узнать на ее официальном сайте http://www.mohrs.ea.com/. Medal of Honor Rising Sun поступила в продажу 11 ноября на PlayStation 2, Xbox и GameCube.

Вести из мира Resident Evil

В конце октября — начале ноября в сети стали появляться слухи о том, что Capcom крайне недовольна результатами продаж игр Resident Evil (remake) и Resident Evil Zero и собирается портировать их на другие приставки и позже на PC. Та же участь ожидает и находящийся в разработке Resident Evil 4. Также на сайте Resident Evil Fan (http://www.residentevilfan.com) появился дневник Леона Кеннеди, переснятый со страниц английского игрового журнала Cube, датированный январем 1999 года и проливающий свет на сюжет четвертой части игры. Реакция Capcom последовала через несколько дней. Вопервых, как сообщил представитель компании, ни о каких планах по портированию римейка первой части Resident Evil и Resident Evil Zero не может быть и речи — игры разработаны и выпущены эксклюзивно на GameCube и в дальнейшем ни на каких игровых платформах выходить не будут. Resident Evil 4 также выйдет только на GameCube. Что касается дневника Леона, то это всего лишь очередная подделка, написанная авторами вышеупомянутого издания, не имеющая ничего общего с Capcom.

Каин уже в пути

Компания Eidos сообщила об отправке в печать новой игры о знаменитом вампире Каине под названием Legacy of Cain: Defiance. Нас ждет новая сюжетная линия, ураганный геймплей и множество новых врагов. Приключения начались 12 ноября на PlayStation 2 и Xbox.

Xbox дешевеет

Вслед за Nintendo, Microsoft также сообщает о снижении цен на свою консоль, правда, пока только в Японии. Цена приставки упала до отметки 16800 йен (около 165 долларов США). Плюс компания предлагает всем желающим набор Xbox Platinum, включающий в себя приставку с двумя джойстиками, игры Project Gotham Racing 2, Halo, 2 месяца бесплатной подписки на сервисы Xbox Live и комплект DVD Playback. Все это будет продаваться по цене 19800 йен (182 доллара).

Microsoft и SiS теперь партнеры

Компания Microsoft подписала контракт с фирмой SiS (Silicon Integrated Systems), в соответствии с которым последняя будет разрабатывать графический чип для следующих моделей Xbox.

Геймбой рулит!

По сведениям сайта NPD Tech World (www.npdtechworld.com), карманная приставка GameBoy Advance является самой продаваемой консолью в Европе по данным на октябрь 2003 года. Выглядит октябрьский хит-парад следующим образом:

1. GameBoy Advance и модель SP — 401000
2. PlayStation 2 — 300000
3. GameCube — 254000
4. Xbox — 176,000

Как видите, по темпам продаж GameBoy превзошел даже преспокойную PlayStation 2. Ну, а вторая консоль от Nintendo — GameCube — уверенно занимает третье место.

Андрей Егоров
egorov@igromania.ru

Tenchu: Wrath of Heaven

Платформа: *PlayStation 2*
Разработчик: *K2*
Издатель: *Activision*
Жанр: *stealth-action*

Вообще-то я мало играю в симуляторы. Для полноценного получения удовольствия надо слишком много аксессуаров: хорошие колонки, руль, педали, красивая девушка на соседнем сиденье... Но это для автосимуляторов. А что вы скажете о симуляторе ниндзя?

Традиционный ниндзя в видеоиграх одет во что-нибудь кричащее от их, ниндзевских, кутюр, совершенно не скрывается от врагов, громко вопит при атаке и ведет себя, как подросток, пересмотревший "Спайдермена" с "Бэтменом". Вооружен длиннющим мечом, метает пачками здоровенные сюрикены и бомбы. Не то чтобы я имел что-нибудь против длинных мечей, паукочеловеков и устрашающих воплей, но почему ЭТО называется ниндзей? Давайте вспомним, что мы знаем о настоящих ниндзя, возвратимся в дни детства, к боевикам с неблагозвучными названиями типа "Хон Гиль Дон" (был такой фильм, честно!). Вот там воины-тени были совершенно бесшумными, незаметными, смертоносными, одевались в неприметные балахоны, врагов устраняли исключительно из-за угла и на дело отправлялись темной, безлунной ночью.

Хорошие люди из K2 решили восстановить поруганную честь ниндзя, а заодно заработать немного денег на создании игры. Это было в 1999, когда вышла первая часть игры. После сделанной спустя рукава второй (вероятно, разработчиков подкупили конкуренты из Konami) я опасался, что то же произойдет и с третьей. К счастью, я ошибся.

Театр начинается с висел..., то есть с вешалки, а игра — с ролика. Заставка просто великолепна, не уступает творениям Square и Namco и погружает вас в атмосферу древней Японии — мир суровых воинов, загадочных ниндзя и непобедимых сборщиков налогов. А для начала небольшой экскурс в историю.

Давным-давно в племени чукчей родился мальчик, после чего с позором был изгнан. Так появились японцы. Сразу изобрести компьютер у них не получилось, и с горя они ударились в феодальные отношения со всеми вытекающими: разборки между вассалами, покушения, заговоры и, между делом, угнетение крестьян. Крестьяне же вместо того, чтобы глушить саке литрами по сараям и обзывать барина нехорошими словами, начали организовывать очаги сопротивления — этакие "кланы терпеливых", то есть "ниндзя". Ношение оружия в то время позволялось только воинским сословиям, отсюда и специфический выбор оружия: серпы, цепы, шесты — каждодневные орудия труда. Тощий крестьянин с сонным взглядом и тяпкой в руках совершенно не привлекал внимания самурая до тех пор, пока тяпка не застревала в его, самурая, голове. Постепенно кланы росли, юных ниндзя начинали воспитывать еще с пеленок (младенцев покупали за два мешка риса), разрабатывали собственные правила, устои и стиль боя, пока не превратились в грозную силу, с которой вынуждены были считаться даже сегуны, являвшиеся основными заказчиками. Наиболее знаменитые кланы (Кога-рю, Ига-рю, Адзума, Фума) не раз принимали участие в событиях, повлиявших на историю Японии. В отличие от того, как их показывают в играх и китайских боевиках, ниндзя редко бывали хорошими бойцами — сытые, тренированные самураи имели неоспоримое преимущество перед субтильными невидимками, вооруженными короткими мечами (так называемая "синоби — гатана", которую удобно прятать и резать горло, но никак не сражаться). Побеждали ниндзя "совершенно бесчестными способами": нападали на спящего противника, использовали разнообразные яды, отравляющие дымы, ловушки и стрелковое вооружение. Суеверный народ приписывал им возможности превращаться в туман, различных зверей, ползать по отвесной стене и выходить сухими из воды. Секретность соблюдалась строго, нарушивший "клятву тишины" уничтожался собственными коллегами по цеху. Неизвестно, во что превратились бы кланы ниндзя, доживи они до наших дней — в XVIII веке их практически полностью истребили опасавшиеся угрозы сегуны. Лекция окончена, всем спасибо, все свободны.

К чему я все это рассказывал? Ни в одной другой игре, вышедшей на данный момент, нет такого детального и реалистичного отображения будней воинов-невидимок. Вы действительно ощущаете себя шпионом-убийцей, действующим во благо империи Ямато. В немалой степени этому способствуют интуитивное управление и не самая слабая графика.

С контролем все просто: на крест прыгаем квадратом, размахиваем оружием (либо кулаками — в случае с Тессху), кругом предпринимаем не всегда удачную попытку защититься, а треугольником метаем кошку (кошка — это крюк такой) либо кушаем лечилки и кидаемся во врага всякой гадостью. R1-крастъся, при этом можно изображать из себя Колобка, нажимая крест + направление; R2 фиксирует ваш мутный (после грандиозной попойки по случаю Десятилетия в рядах славных воинов-теней) взгляд на ближайшем оппоненте и не отпускает, пока нажат шифт; L1 позволит новыми глазами посмотреть на мир; и, наконец, L2 переключается между доступными вещами. Карта — select, крестовина дублирует по функциям L2, левый аналог отвечает за движение, правый — за камеру; разнообразные атаки активируются нажатием направления + квадрат. Круг, нажатый вплотную к противнику, заставляет последнего взвыть высоким голосом и схватиться руками за точку, находящуюся слегка ниже пояса. Но самое интересное начнется, когда вам удастся подкрасться к врагу незамеченным и нажать на "атаку". В этот момент ваш подопечный продемонстрирует недюжинные знания в области человеческой анатомии и обращения с кухонными ножиками — проще говоря, мгновенно и очень красиво расправится с противником, невзирая на количество здоровья, его вооружение и степень бронированности. За "stealth-kill", как это называют в игре, вы получите один иероглиф (об этом позже). Еще вы можете выглядывать из-за углов, цепляться за парапеты и заборы, совершать двойные прыжки и прыжки с отскоком от стены, добивать лежащих врагов, танцевать джигу, ковыряться в ушах и удивленно смотреть на торчащий из груди клинок. И это не считая Kanji-движений. Да, и запомните: кумир настоящего ниндзя — Карлсон, ибо подавляющая часть этапа (исключая лес и пещеры) пройдет на крышах. Спускаться вы будете только лишь для очередного убийства, внеочередной попытки кражи либо просто размяться.





Искусственный интеллект звезд с неба не хватает, но и не полный кретин. Враги достаточно зоркие, неплохо дерутся и блокируют, вовремя вызывают подмогу. Самурай никогда не отступит и не побежит, как это делают обычные вояки. Вражеские ниндзя вовсю скачут и атакуют с неожиданных точек, зомби нападают пачками и с трудом убиваются, а гражданские просто с визгом разбегаются при одном вашем виде. Как и в реальной жизни, схватка одновременно более чем с тремя противниками — верная смерть. Хотя с каждым пройденным на "Грандмастере" (это когда набирается 450 очков и выше) вы получаете доступ ко все более смертоносным штукам — таким, как веерные сюрикены, зелье силы или гранатомет(!).

Не сесть в большую японскую лужу вам помогает Ki-meter в левом нижнем углу, показывающий расстояние до ближайшего врага и его состояние:? — враг считает ворон;! — он что-то почуял;!? — вас заметили и раздумывают, что делать;!! — вы вляпались в сражение. Каждый ваш промах или неосторожный контакт с противником снимает 30 очков со счетчика, stealth-kill приносит 20, обычное убийство — 5, а чистое прохождение этапа, когда вас НИ РАЗУ не заметили, — 450 очков и ранг Грандмастера (в случае с Тессху максимальный ранг — Master Assasin). На этапах можно найти много полезных предметов, в том числе и Ninja Rebirth — эквивалент дополнительной жизни, с трупов стражников подобрать копье и лук. Кроме этого, для каждого уровня существует три варианта расстановки врагов и предметов. Иногда попадаются пропасти и ловушки, провалившись в которые вы сразу же погибаете, не помогает даже Rebirth. Так что иногда смотрите под ноги, а то еще вляпаетесь, престиж потеряете, а потерявший престиж ниндзя может рассчитывать только на работу дворником в монастыре Шаолинь. При грамотном использовании кошки и построения уровней прохождение превратится в приятную прогулку.

ОЦЕНКА

5 6 7 **8** 9 10

Tenchu – игра уникальная, интересная и выгодно отличающаяся своей проработкой на фоне штампованных боевиков, автосимуляторов и спортивных игр. У нее множество достоинств, а вот недостатков как-то найти не получилось.

Полезная информация.

При совершении stealth — kill высвечивается один из иероглифов в левой части экрана. При заполнении всех персонаж получает новый прием:

Уровень 1. Rikimaru-Shoulder thrust/ Ayame-Somersault kick
Прием разный по исполнению, но идентичный по смыслу у обоих. После последнего удара в комбо нажимаете назад + квадрат — и враг улетает далеко-далеко, обычно в пропасть или яму с кольями.

Уровень 2. Ninjutsu Block
Подловите противника и в момент его атаки нажмите круг — Рики или Аяме оттолкнут его оружие и оставят открытым для атаки и насмешек.

Уровень 3. Ninja Vision
Самый обычный бинокль в исполнении ниндзя превращается в мистическое искусство. Зажимаем R1 и левым аналогом приближаем изображение. К сожалению, женских бань в игре нет, так что умение несколько теряет свою привлекательность.

Уровень 4. Grappling Hook Combo
Фанатам Скорпиона из МК посвящается. Зажимаем R2, делаем полный круг на аналоге и бьем. Когда враг отлетает, тут же запускаем в него гарпуном (треугольник) и притягиваем к себе. Вуаля!

Уровень 5. Cling to ceiling
Стреляем гарпуном в потолок и в полете зажимаем R1. Ниндзя в живописной позе зависает под потолком, откуда очень удобно подкармливать отравленным рисом стражников.

Уровень 6. Feign Death
Прокручиваем левый аналог по кругу и жмем R1. Ниндзя теряет 20 процентов здоровья и падает замертво. Когда любопытный стражник подходит попинать мертвое тело, вскакиваем и берем его тепленьким.

Уровень 7. Wall Kick
Прыжок на стену, удар — где-то это уже было, по-моему, в "Матрице".

Уровень 8. Ninja Mind Control
Это не совсем телепатия. Зажимаем R2, набираем вверх, вниз, квадрат. Если враг один, мы его просто парализуем; если их двое или больше — подконтрольные устраивают потасовку.

Уровни 9 и 10. Wrath of Heaven
При нажатии круг + крест Рикимару мгновенно убивает стоящего перед ним противника. Айяме не убивает, а лишь наносит крупный ущерб здоровью, зато делает это со всеми противниками. У обоих при исполнении данного приема здоровье понижается до одного процента.

Когда надоест играть в одиночку, можно попробовать мультиплеер. В кооперативном режиме парными усилиями выполняем особые, парные задания, а в Versus'е выбираем одного из множества игровых персонажей и демонстрируем другу, осмелившемуся сесть за второй джойстик, всю глубину его ошибки.

Графика очень неплохая, но поскольку этапы проходят либо ночью, либо в каких-то закрытых помещениях, все ее великолепие трудно разглядеть. Модели героев заслуживают твердую восьмерку. Враги, не считая боссов, слеплены слегка похуже, хотя после Soul Calibur'a впечатлить меня графикой трудно. Летящие лепестки сакуры, блеск клинка убийцы в кромешной темноте, яростный ливень со вспышками молнии, горные водопады, потоки лавы — с эффектами все в порядке. Отдельная благодарность дизайнеру огромных уровней — места действия детально проработаны, густо заселены стражниками и представителями местной фауны, да и просто по ним чертовски приятно побегать, изображая из себя туриста.

Музыка, по большей части, такая, какую и ожидаешь — псевдояпонские мотивы с некоторым добавлением ударных и завывающим хором, включающимся при столкновениях. Зато звуки очень оживляют игровой процесс. Тут вам и всплески воды, и гуденье рассерженных запущенным в их гнездо сюрикеном пчел, загробный звон колоколов, покряхтывание и зевота стражи — многие разработчики заложили бы свою душу, чтобы заполучить звукорежиссера Tenchu в свою команду. Ну и, конечно же, озвучка. На протяжении всей игры вам встретится множество роликов на движке игры — озвучены они с профессионализмом и хорошим чувством юмора. Как вам, например, диалог двух вражеских ниндзя:

— Вчера перепил с гейшей, а сегодня, блин, болит, голова.

— А я недавно был у врача, так он мне посоветовал держаться подальше от острых предметов и подземелий, и вообще съездить на море отдохнуть.

Эстеты же могут зайти в меню и переключить язык игры с оксфордского английского на чистый японский.

За всеми техническими подробностями мы как-то позабыли о сюжете, и очень зря. Lord Gohda — бог и царь для двоих ниндзя: мрачного и помешанного на самодисциплине парня со стильным шрамом через глаз Rikimaru (riki-maru (яп.) — убийца демонов) и симпатичной маленькой и острой на язык и парные клинки девушки Ayame (ayame (яп.) — фиалка). Пожертвовавший собой в первой части, Rikimaru возвращается из могилы при помощи высоких технологий для предотвращения возрождения полудемона Tenrai, по традиции желающего захватить весь мир, отнять леденцы у всех младенцев и превратить всех ниндзя в автобусных контроллеров. Возмущенные до глубины горячего сердца последним пунктом, Ayami и Rikimaru используют холодный ум и чистые руки, чтобы всячески ему помешать. Кроме двух протагонистов, доступных сначала, после прохождения обоими сюжетной линии открывается третий персонаж — Tesshu. Тессху не ниндзя, это не совсем обычный наемный убийца. Днем работает доктором, спасает заблудшие души и бесплатно лечит бедняков, а ночью выполняет заказы от желающих восстановить историческую справедливость.

Вот так, нанося добро и причиняя радость, вы проходите эту замечательную игру.

Начиная с мелких и не слишком серьезных заданий, вроде спасения похищенной принцессы и устранения продажного торговца, вы постепенно переходите к более сложным, так что спасения мира вам не избежать.

Tiamat,Tiamatone@mail.ru

Диск для обзора предоставлен точкой на "Динамо" (под бегунами).



Полезные предметы:

Shuriken — он и есть. Метательная ниндзевская звездочка (кстати, сюрикенами называются метательные ножи, а звездочки — сякенами).

Healing Potion — полностью восстанавливает здоровье.

Caltrops — маленькие "ежи", кидаемые под ноги противнику.

Colored Rice — абсолютно бесполезная вещь, служащая для отметки на карте посещенных мест.

Blow Gun — плевательная трубочка с отравленными иглами, мгновенно убивающими противника.

Smoke Bomb — бомба с газом, от которого у противника начинается кашель и икота.

Grenade — граната обыкновенная, взрывоопасная.

Poison Rice — подкидываем изголодавшемуся противнику и с хихиканьем наблюдаем, как тот мучается животом. Рекомендуется прервать его мучения метким ударом.

Invisibility Spell — играем в человека-невидимку.

Fire Spell — волна огня, исходящая во все стороны от вас.

Chameleon Spell — комплект одежды для превращения в "своего" для противников.

Ninja Rebirth — дополнительная жизнь. Не действует, если провалиться в пропасть.

Super Shuriken — запускает одновременно 8 сюрикенов.

Decoy whistle — свисток, имитирующий звуки животного мира.

Exploding Arrow — гранатомет. Что тут скажешь?

Ninja Armor — обыкновенная броня, не стесняющая движений и уменьшающая получаемый ущерб.

Dog Bone — вызывает вам на подмогу верного пса Semimaru.

Stone of Power — ношение данного камня делает вас сильнее.

Binding Spell — создает вокруг персонажа криополе, замораживающее любого подошедшего слишком близко врага.

Tiger trap — капкан на медведя. Удерживает попавшего в него оппонента, оставляя открытым для атаки.

Mine — самая обычная противопехотная мина.

Poison Antidote — противоядие.

Sticky Bomb — бомба с дистанционным управлением. Устанавливаем и подрываем нажатием R3.

Tetsubishi — крюк, притягивающий противников к вам на расправу.

Fireworks — все враги — дети. Установите фейрверк и устраняйте уставившихся с открытыми ртами в небо противников.

Bamboo Gun — средневековое ружье, убивающее, тем не менее, не хуже современных прототипов.



Sony PlayStation 2

В чем заключается радость жизни

Любители компьютерных игр смотрят на приставки с пренебрежением. Сколько эпитетов можно услышать, когда ярый PC-ман начинает катить трехтонные бочки на консоли! Сколько желчи! Сколько предвзятости! И что же им на это отвечают "консольщики"? А ничего не отвечают. Смотрят с улыбкой, как матери смотрят на своих неразумных чад, слушают... и бегут домой, чтобы продолжить очередное погружение в восхитительный мир видеоигр.

Чем же так хороша консоль, что именно заставляет людей во всем мире остановить свой выбор именно на этой небольшой коробочке, вместо навороченного железного коня? В первую очередь, это, несомненно, цена. Сравните стоимость приставки и хорошего по сегодняшним меркам компьютера. Разница более чем в три раза уже впечатляет. Во-вторых, отсутствие потребности в апгрейде (в то время как у меня на компьютер уходит более 300 у.е. в год). В-третьих, у вас никогда и ничего не будет тормозить. Интересно, много ли в нашем городе таких машин, которые смогут обеспечить комфортную игру во все без исключения выходящие игры?

Игры на PS2, если, конечно, к этому не приложили руку пираты, никогда не глючат и не виснут (во всяком случае, у себя я этого ни разу не наблюдал). А теперь вспомните, давно ли вы играли в подобную игру на компьютере? Ведь, по сути, мы с вами имеем дело с бетами, которые доводятся до ума многочисленными патчами.

И, наконец, финальный удар — на консолях выходят самые красивые файтинги, JRPG, гонки и аркады. Какие из последних игр произвели на вас неизгладимое впечатление? Splinter Cell? BloodRayne? Halo? Silent Hill2? Freedom Fighters? Yager? Enclave? Все они плюс еще вагон были портированы с консолей, а таких там тьма тьмущая.

Хорошей "прибавкой к пенсии" является тот факт, что на PS2 ко всему прочему можно замечательно играть в игры от первой "соньки" и смотреть DVD-фильмы. Однако если у вас дома стоит телевизор старого поколения, тогда фильмы в NTSC формате у вас будут идти в черно-белом варианте, поэтому будьте внимательны и читайте надписи на коробках. Для цветного видео вам понадобится, чтобы диск был записан в PAL.

Плюс ко всему, к приставке можно подключить акустику 5.1. Можно, в принципе, подключить еще мышку и клавиатуру, однако они должны иметь специальные разъемы да и стоят довольно дорого, но своим присутствием они обеспечат столь привычное управление в шутерах от первого лица и стратегиях.

И маленький совет вдогонку. Почти все игры для PS2 записаны на DVD-диски, исключение составляют лишь очень старые игры. Наши пираты любят делать "локализации" на обычных CD-дисках, что чревато потерей большинства роликов и/или озвучки, так что будьте внимательны.

Зачем же мне тогда компьютер? Ну, надо же мне на чем-то печатать обзоры, смотреть аниме и играть в Morrowind :). Если бы не это — продал бы давно этот глючный ящик за ненадобностью.

Tiamat (feat Lockust)
tiamatone@mail.ru

Resident Evil (GameCube)

Всяческих хинтов и бонусов в игре великое множество, приведем лишь некоторые из них. Более полный список можно найти по адресу http://www.gamewinners.com/gamecube/ResidentEvil.htm

1. Пистолет Samurai Edge

Пройдите игру за Криса или Джилл менее чем за пять часов на нормальном уровне сложности и получите в свое распоряжение пистолет Samurai Edge.

2. Ракетная установка с бесконечным боезапасом

У вас есть реальный шанс превратить игру в легкую прогулку, имея в наличии ракетную установку с бесконечным боезапасом. После этого можно лишь просто прогуливаться по дому, расстреливая всех страхолюдин, вырастающих на вашем пути. Пройдите игру за любого из персонажей менее чем за три часа, и ракетная установка к вашим услугам.

3. Невидимые враги

Пройдите игру два раза за любого персонажа и получите режим игры "Невидимые враги", где все неприятели становятся невидимыми и играть становится намного труднее.

4. Новая одежда Ребекки

Когда будете играть за Ребекку, отправляйтесь в комнатку с костюмами, где сможете приодеть ее.

5. Проверяем зомби

Если вы не уверены — жив зомби или мертв, попробуйте поджечь его. Если мертвяк жив, он сразу даст об этом знать.

Resident Evil Zero (GameCube)

Хинтов и секретов к этой игре не меньше, чем к ремейку RE, однако мы приводим лишь некоторые из них. Более полный список ищите по адресу http://www.gamewinners.com/gamecube/ResidentEvil0.htm

1. Альтернативные костюмы

Закончите игру на среднем или высшем уровнях сложности, сохранитесь и, когда начнете новую игру, загляните на экран инвентаря — там вы обнаружите ключ от бутика с одеждой, где сможете немного приодеть Билла или Ребекку.

2. Миниигра Leech Hunter

Закончите игру с рейтингами B, C или D.

3. Миниигра Leech Hunter и Submachine gun

Чтобы заполучить эти два бонуса сразу, пройдите игру с рейтингом A и общим временем между 3.31 и 5 часами.

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Берсерк

Появилась в продаже новая коллекционная карточная игра "Берсерк". Данный проект создан в России. Причем, сценарий игрового мира придуман одним из величайших российских фантастов — Ником Перумовым. Планы разработчиков достаточно велики. Игровая система отличается дешевизной и оригинальной игровой механикой.

Вкратце о самой игре. Вы являетесь одним из представителей народа магов, сражающегося с другими на просторах мира, пережившего катаклизм. Для победы у вас имеется набор существ, который и отправляется в битвы под чутким руководством игрока. Существа делятся на пять ареалов обитания (что-то мне это число напоминает, уж не MtG ли?) — Лес, Горы, Болота, Степи и Тьма. Также существуют и нейтралы, способные сражаться в любой колоде. В отличие от большинства карточных игр, в игровой системе "Берсерк" присутствует игровое поле, по которому ваши воины и перемещаются. Воины могут атаковать противника в ближнем бою, с помощью стрельбы и магией. Также у многих из них имеются специальные способности, дающие самые разные эффекты (от возможности добить противника до излечения и хождения через существа врага). Каждое существо обладает определенным числом очков жизни, и пока у него есть хотя бы один "хит", может сражаться.

В общем, игра достаточно интересная. На данный момент к ней вышло две базовые колоды (в каждой из которых по две расы, Тьму пока "прокинули", а зря!), плюс бустера. В скором времени планируется расширение. Подробнее — на сайте разработчиков www.berserk.ru.

Орки, просто орки

Российское предприятие "Звезда" порадовало поклонников игровой системы "Кольцо Власти". Для этой системы выпущен новый набор "Орки". В него входят пешие бойцы орочьего племени, как сражающиеся в рукопашном бою, так и лучники. Естественно, в наборе присутствует и командование орков. Что же касается дальнейшего расширения системы, то вскоре в продаже должен появиться "Тролль", а за ним последует расширение системы еще на одну расу — появятся эльфы. В дальнейшем каждый из четырех народов (Люди, Нежить, Орки и Эльфы) получит собственную кавалерию. Также ожидается прибавление в рядах осадной техники. В общем, заняться всем фэнтези-воргеймерам будет чем.

Сегун

Как мы и предсказывали, для игровой системы "Эпоха битв" (от все той же "Звезды") появилась игра "Сегун". Игровой набор включает в себя два набора самурайской пехоты, правила, кубик и прочие аксессуары. Насколько нам стало известно, серьезных изменений правила в игре не претерпели. Судя по всему, "Звезда" приоритетной в данный момент считает "Кольцо Власти", так как даже обновления сайта "Эпохи битв" последний раз проходили достаточно давно (в отличие от фэнтезийной игры).

Наполеоника уже

Мы-таки дождались выпуска игры из новой серии "Эпохи битв", посвященной Наполеоновским войнам. В нее вошли наборы "Гвардейские казаки" и "Французская пехота". Игра называется "Атака казаков", и уже повсеместно продается. Правила, в общем-то, остались прежними (как и в играх серий Древнего мира и Средних веков). Что касается дальнейшего развития, есть информация, что еще до конца года выйдет новая игра из Наполеоновской серии. Правда, какая точно, на данный момент не совсем ясно.

"Сумерки империи" задерживаются

Выход игры "Сумерки империи" (она же Twilight Imperium) задерживается на неопределенный срок. Издатель ("Хобби-игры") пока не смог выполнить свое обещание выпустить игру летом этого года, так что остается надеяться (в лучшем случае) на подарок к Новому году. А жаль...

Карты, снова карты

Компания Tintagel Media занялась выпуском серии коллекционных карт — New Beginning, содержащих иллюстрации известного художника Ларри Элмора. Данные карты будут отражать существ для настольной ролевой системы d20 System. Некоторые карты даже будут содержать подпись самого художника. Использование данных "картонок" в качестве игровых карт не планируется.

Наши современники

Компания Wizards of the Coast (кто не знает — ведущий в мире производитель настольных карточных и ролевых игр) выпустила Menace Manual — каталог существ, организаций, зданий и прочих аксессуаров для современного мира. Что интересно, в него входят не только реально существующие объекты (от мафиози до спецотрядов), но и вымышленные (вроде полтергейста). Появление каталога в ближайшее время у нас вряд ли планируется.

Ересь Хоруса

В самое ближайшее время у нас ожидается появление третьего сета для коллекционной карточной игры Warhammer 40k. Называться он будет "Ересь Хоруса" (в России он уже вышел). Эта игра завоевывает все больше поклонников, в первую очередь за свою нестандартную "умную" игровую механику. Третий сет обещает внести много нового, включая ресурсы, поддержку с орбиты и многое другое. Ждем и надеемся на изменение игры только к лучшему.

Контагион

Contagion — первый сет новой ККИ, называющейся весьма мудрено — .hack//ENEMY (не удивляйтесь, первым символом в названии идет именно точка, интересно, как же это произносить правильно?), ушел в печать. Игра рассказывает о фэнтезимире, а выполнена в столь любимом многими стиле аниме. Первый сет состоит из 130 карт. Будет выпущено два стартера (пока всего две стороны) и наборы бустеров. Появится ли игра у нас, неясно.

КЛУБНЫЕ ВЕСТИ

Турнир состоялся!

Первый белорусский турнир по ККИ "Война" формата constructed завершен! Он проходил 9 и 16 ноября в Клубе Настольных Игр "Кронверк".

Результаты турнира (фактически, его смело можно называть началом открытого чемпионата Беларуси):

1. Голобурда Юрий (HITMIT) — 28 очков;
2. Акулич Никита (Article) — 21 очко;
3. Гребенников Денис (DEN) — 19 очков;
4. Ананьев Александр (der Hehenjager) — 16 очков;
5. Окушко Андрей (Morgul) — 13 очков;
6-7. Ливенский Владимир (Лют) — 11 очков;
6-7. Алексеев Николай (Неизвестный солдат) — 11 очков;
8-9. Сальников Андрей (Orin) — 10 очков;
8-9. Ильющенков Сергей (Blade) — 10 очков;
10. Мельников Антон (***СССР***) — 9 очков;
11-12. Мельников Никита (У) — 8 очков;
11-12. Григорьев Вадим (Kiran) — 8 очков.

В турнире приняло участие двенадцать человек. Игралось пять туров, в ТОП вышли первые четверо. Победитель (Голобурда Юрий) играл советской колодой, остальные участники ТОП — немецкой. Все, вошедшие в ТОП, были награждены призовыми карточками с надпечаткой, победитель и занявший второе место получили также игровые колоды (последнего выпуска). Ну, а чемпиону достались еще карты с надпечаткой "Победителю турнира клубного уровня" и одна "золотая" карта. Все набранные игроками очки пойдут в общий рейтинг, подсчитываемый россиянами и вывешиваемый на www.game-war.ru.

Турниры Arena

Клуб Настольных Игр "Кронверк" начинает серию турниров формата Arena (клубного уровня) по ККИ "Война". Турниры проходят по четвергам (с 18 до 21 часа) и воскресеньям (с 15 до 21 часа). К участию приглашаются все желающие. Единственное условие — обложки карт с обратной стороны должны быть закрытыми. Главный судья турниров — Лубашева Татьяна Владимировна (Sonya). Администратор турниров — Окушко Андрей Анатольевич (Morgul). Первый из турниров уже практически окончен, за ним сразу же последует второй (и далее по нарастающей). Все набранные очки игроками пойдут в общемировой рейтинг.

"Берсерк" в Клубе

"Кронверк" также планирует оказывать широкую поддержку ККИ "Берсерк". На данный момент начато сотрудничество с разработчиками, которое обещает привести к организации турниров по игре в ближайшие месяцы, а также к удешевлению игры для членов Клуба. Всех поклонников "Берсерка" ждем на нашей территории. Подробности — на клубном сайте www.bg.belhost.by.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

О S.T.A.L.K.E.R. из первых уст

Как вы думаете, что будет, если смешать правительственные заговоры, тайные эксперименты, мутантов и... братьев Стругацких, а точнее — их произведение "Пикник на обочине". Правильно... Получится жуткий, нереальный, но все-таки захватывающий коктейль под названием "S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost". В котором вам, неопытному исследователю Зоны, предстоит изучить 20 квадратных километров территории, прилегающей к ЧАЭС. Кстати, чтобы в игре все выглядело естественнее, разработчики дважды ездили в Чернобыль. Игра (а это будет шутер с элементами RPG) поражает своей детализацией. Все в ней узнаваемо: и старая грязная Нива, и Ми-24, пролетающий над квадратом Зоны. Все в этой игре какое-то... родное, что ли. Ну а чтобы больше узнать о самом проекте, я связался с компанией GSC и взял интервью у Алексея Сытянова, Game-дизайнера проекта S.T.A.L.K.E.R.

Самый актуальный вопрос возник у нас после кражи части исходных текстов Doom 3 и Half-Life 2. Были ли у Вас усилены меры безопасности, или же Вы считаете, что это лишнее?

Мы серьезно обеспокоены произошедшими случаями воровства исходных материалов у ведущих разработчиков индустрии игр и делаем все возможное, чтобы нас не постигла та же участь.

Сколько человек в данный момент работают над проектом?

Около 20 человек.

На каких носителях выйдет игра? Или же об этом говорить еще рано?

Точно на CD-ROM, о возможности издания игры на других типах носителей можно будет говорить ближе к релизу.

Как Вы считаете, какого уровня компьютер нужен для игры в S.T.A.L.K.E.R?

Для нормальной игры — Пентиум-4 1,4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 3 или выше.

В чем, как Вы считаете, "изюминка" Вашей игры?

Многие аспекты, как мы считаем, могут выделить S.T.A.L.K.E.R. среди других игр. Прежде всего, это система симуляции жизни. Компьютерные персонажи теперь не просто глупые боты, умеющие ждать включения триггера и служить мишенью. Они живут своей жизнью в игре, спят, едят, сражаются, погибают. Персонажи-люди выполняют сюжетные задания и общаются. И все это происходит не только в присутствии игрока, но и в оффлайне. Каждый виртуальный монстр или человек обладает своими характеристиками — начиная от угла зрения и слуха и заканчивая характером и специальными способностями. Например, некоторые из жителей Зоны обладают телекинезом или телепатией, возможностью определять местонахождение врага при помощи паранормальных способностей. Соответственно, действовать разные монстры будут по-разному. Стая слепых псов разделится и попытается обойти с разных сторон, контролер попытается подойти на расстояние, с которого он сможет поработить ваш разум, карлик спрячется в темных ходах подземелий и станет швырять в вас обломками стен и прочим мусором.

Наличие аномалий, способных разорвать или поджарить игрока, также внесет серьезное отличие в игровой процесс и заставит тщательно смотреть по сторонам и проверять каждый свой шаг.

В целом же, гнетущая атмосфера Чернобыльской Зоны с мертвыми городами и брошенными полуразрушенными домами, которую мы пытаемся передать в игре, наряду с продвинутой физической моделью мира, системой смены дня и ночи, натуралистичной графикой, на 60% отображающей реально существующую зону отчуждения, должны выделить S.T.A.L.K.E.R. среди множества других игр жанра.

За какое количество времени игрок сможет пройти игру?

Сюжет игры не линеен, игрок обладает практически полной свободой действий, и продолжительность игры будет целиком зависеть от его выбора — захочет ли он побыстрее разобраться со всеми загадками или пожелает досконально изучить мир Зоны. В первом случае время игры ограничится 30-40 часами реального времени. Если же вы выберете исследовательский стиль прохождения, то можете просидеть за компьютером значительно дольше.

Планируется ли открытая архитектура игры, смогут ли пользователи создавать свои дополнения?

В данный момент мы обдумываем вопрос поддержки mod-community игры.

Любители Counter-Strike и Quake могут надеяться на мультиплеер, или же игра будет "заточена" только под одиночное прохождение?

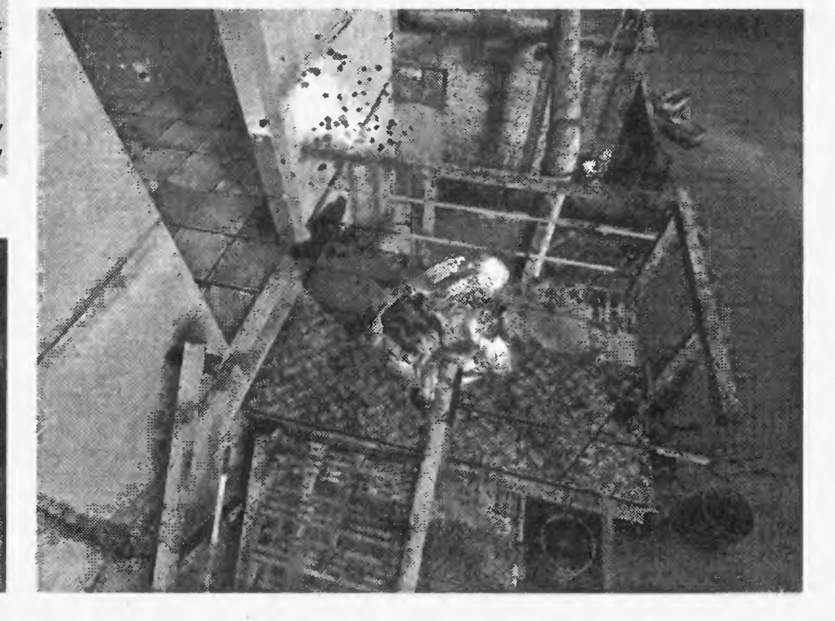
В S.T.A.L.K.E.R. будет как сингл, так и сетевая игра, так что любители мультиплеера могут не беспокоиться по этому поводу. Мы намереваемся сделать такие режимы игры как deathmatch, capture the flag и командный режим, сродни существующему в Counter-Strike.

Ну и под конец самый долгожданный вопрос: когда Вы планируете выпустить игру в свет?

Ориентировочно — 1-ая половина 2004 года.

Что ж, остается только ждать. Ждать и надеяться, что игра по праву была названа "русским Half-Life 2". Пожелаем всем сотрудникам GSC успехов в работе над проектом.

Сергей "GreyWind" Чмелюк





ОЦЕНКА
7
5 6 7 8 9 10

Добротный экшен на тему Второй мировой, способный завладеть вашим вниманием не на одну неделю. Главное — не переусердствовать.

Hidden & Dangerous 2

Игра: Hidden & Dangerous 2 (2 CD). *Жанр:* тактический экшен.
Сайт игры: http://www.hidden-and-dangerous.com.
Разработчик: Illusion Softworks (http://www.illusionsoftworks.com).
Издатель: Take 2 Interactive (http://www.take2games.com).
Минимальные требования: P3-800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb DirectX 8.1 Compatible Video Card (nVidia GeForce 2 Class), 1.5 Gb HDD Free Space, 56 kbps Connection Speed For Multiplay, 8x CD-ROM, Windows 98/Me/2k/XP.
Рекомендуемые требования: P4-1200 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb DirectX 8.1 Compatible Video Card (nVidia GeForce 3 Class), 1.5 Gb HDD Free Space, 56 kbps Connection Speed For Multiplay, 8x CD-ROM, Windows 98/Me/2k/XP.
Многопользовательский режим: LAN, Internet.
Похожие игры: Deadly Dozen, Hidden & Dangerous 1.

Ровно пять лет назад, в 1998 году, на игровом рынке появилась игра, которая, как никакая другая, заслуживала звания "Настоящий тактический экшен". Игра называлась Hidden & Dangerous (H&D) и была разработана чешкой компанией Illusion Softworks. Анонсированный следом сиквел H&D стал долгостроем. Шло время, была ворованная альфа-версия, которая, как ни странно, обошла нас стороной. И теперь, наконец, игра начала шествие по торговым точкам. Вот только будет ли она так хороша, как нам хотелось бы?.. Сейчас и разберемся.

Начало

Как и в первой части, вы командуете четверкой солдат элитного подразделения SAS во время Второй мировой войны. Четверку эту все так же предстоит выбрать из трех десятков бойцов, каждый с шестью стандартными характеристиками: здоровье, выносливость, сила (определяет вес инвентаря), стрельба, способность бесшумно передвигаться (совершенно бесполезная), оказание первой помощи и взлом.

Одиночная игра представлена кампанией, состоящей из семи эпизодов и двух десятков миссий. Миссии, заметим, не однотипны и заметно различаются как по месту действия (побываете и в Арктике, и в Африке, и в Чехии), так и по заданиям, которые нам предстоит выполнить. Будете воровать документы, делать фотографии секретных объектов. Доведется даже полетать на самолете и стащить шифровальную машинку "Энигма". Банально зачищать территорию тоже придется. Фашистов, кстати, можно не только убивать, но и захватывать в плен. Причем никаких усилий к этому прикладывать не надо. Враг сам поднимет руки кверху, вот только с чем это связано? Патроны кончаются? Или вражеские солдаты тоже обладают своими характеристиками, среди которых присутствует "трусость"? Впрочем, неважно.

После прохождения миссии складируются в специально отведенный раздел меню. Спросите, зачем это надо? Поясняю: чтобы после прохождения опробовать на них другие режимы. Так, например, можно выбрать режим Lone Wolf и проходить миссии исключительно в одиночку. Но как тогда, спрашивается, управлять транспортными средствами? В экипаже должно быть не менее двух-трех человек. Хотя некоторые миссии пройти в одиночку очень даже возможно. Вражины теперь научились иногда промахиваться, а если попадают, то после первой пойманной пули бойца вы не потеряете. Прошлое вспоминается? Да, тяжело было в первом H&D, потеряв одного бойца, успешно завершить миссию. Там, как в реальной жизни, достаточно было всего одной пули. Но теперь будет легче, расслабьтесь. Если кому покажется слишком просто — пожалуйста, четыре уровня сложности к вашим услугам.

Есть еще режим Carnage. Предусмотрен он, вероятно, для любителей мяса, так как здесь нужно просто выносить толпы нацистов. Из многопользовательских режимов имеются: стандартный Deathmatch и два командных режима — Ocupation и Objectives.

Первый из них очень похож на Battlefied 1942: нужно захватывать контрольные точки. А вот второй режим уже пооригинальнее: одна команда выполняет какое-либо задание, вторая мешает первой. Игра заканчивается в нескольких случаях: по истечении времени, при гибели всех членов одной из команд либо при успешном выполнении задания. Играть по сети одновременно может до 32 человек.

RTS

Весьма интересным оказался новый тактический режим, существенно отличающийся от того, что было ранее. Сейчас попробую растолковать. В любой момент времени можно поставить игру на паузу и переключиться в этот самый режим. Что мы здесь видим? Видим, что в этом режиме H&D 2 превращается в полноценную РТС, не в реалтаймовую, а в Реальную Тактическую Стратегию. Нечто подобное наблюдалось в последней Rainbow Six, но здесь все куда серьезнее. Кроме задания маршрута, вы указываете бойцам, кого, а главное — КАК нужно убрать. Тихо и незаметно или же торжественно с фейерверком в честь павшего. Можно приказать обыскивать трупы неприятелей, оказывать первую помощь пострадавшим и прочее. Помимо расстановки точек передвижения, необходимо указать, как и с какой скоростью нужно двигаться (в положении лежа, незаметно прокрадываясь, шагом или бегом). Можно выставить один из трех типов поведения: агрессивный, оборонительный или нейтральный. С камерой в тактическом режиме можно вытворять все, что душе угодно: крутить, вертеть, приближать, удалять и т.д. Правда, местами она ведет себя не подобающим образом: цепляется за деревья, здания и прочие препятствия. Еще одним недостатком можно считать то, что камера наотрез отказывается показывать "внутренности" зданий. Конечно, если дверь открыта, можно просто "залететь" внутрь, ну а если нет...

Каким бы ни показался вам этот режим, успешно им пользоваться удается далеко не всегда. Виной всему ужасный алгоритм путенахождения (pathfinding) и искусственный интеллект ваших подопечных. Но на этом мы остановимся ниже, а пока посмотрим, какие "средства усиления" приготовили разработчики.

А здесь нас ожидает приятный сюрприз. Изначально доступно более 20 образцов реально существовавшего в то время оружия. Плюс еще возможность пострелять из стационарного оружия. Выбор, согласитесь, внушительный. Единственное, что как-то не вписывается в общую картину — пистолеты, пользоваться ими вы будете крайне редко. Есть и дополнительные прибамбасы, вроде гранат и часовых бомб.

From Mafia With Love

Игра создавалась на основе графического движка предыдущего творения Illusion Softworks — Mafia: The City of Lost Heaven. Поэтому никаких претензий к графике H&D2 предъявить нельзя. Движок LS3D неплохо умеет работать и с огромнейшими картами, и с закрытыми помещениями. Великолепно сделаны модели ваших подопечных. Помимо честного отображения всех принадлежностей (на поясе висят гранаты, за спиной — рюкзак и винтовка, ничуть не хуже, чем в Rainbow Six: Raven Shield, чесслово), не поскупились разработчики и на качественную анимацию. Не знаю, использовалась ли здесь технология Motion Capture, но пластика движений ни на шаг не отстает от Splinter Cell и движка Unreal Warfare. Радует анимация лиц — и глаза, как живые, и мимика присутствует. Модели противников, к слову, ничем не хуже, хотя рассматривать их вы будете по большей части через оптический прицел. Оружие тоже смоделировано весьма неплохо. По крайней мере, очень похоже на фотографии в энциклопедиях. Подкачали разве что эффекты взрывов — видели покрасивее.

Еще одним достоинством движка можно по праву считать скриптовые сценки. Кинематографично, живо, естественно. Великолепно. Уступают, разве что, недавнему Max Payne 2...

Музыка тоже не подкачала. Чешский оркестр из Брно и композитор Michal Szlavik отработали на крепкую пятерку. Такой качественной музыки в играх не было со времен второй части Hitman-а. Хороши звуковые эффекты: звуки выстрелов, взрывов, рев пролетающих самолетов. А если включить поддержку EAX... О-о-о, товарищи. Это словами не передать, это нужно слышать.

Однако...

...хватит на сегодня о хорошем. Есть за что и поругать H&D 2. Например, ужасный AI ваших подчиненных. Со времен первой части игра не сделала ни шагу вперед. Члены вашей команды максимально оперативно реагируют на приказы, но проявлять какую-либо инициативу напрочь отказываются. Они мужественно подставляют себя под пули, через все преграды следуют за командиром, часто застревая между деревьями. Ладно, если бы только этим все ограничивалось, я бы закрыл на это глаза, так ведь они еще не могут пройти через дверной проем! Брать солдат с собой во вражеские укрытия выходит себе дороже. То и дело храбрые бойцы не дают друг другу прохода и с завидным постоянством наворачиваются с лестниц. Ах да, забыл упомянуть, своим в спину они теперь не стреляют. Но, вместо того, чтобы занять другую позицию, стоят, как вкопанные, и во всю глотку начинают орать "Friendly in my line of fire!". Так что использовать "напарников" можно лишь в качестве дополнительных жизней. И это в то время, когда враг при малейшей опасности камнем падает на землю, грамотно отступает, метко стреляет и иногда вспоминает про гранаты.

Следующая претензия — транспортные средства. Об ужасной физике я молчу — после Halo мне здесь все кажется более-менее близким к реальности, хотя на самом деле это далеко не так. Главный вопрос: почему техника становится непригодной для использования уже после пары-тройки точных попаданий? Естественно, тот случай, когда на грузовике рассекает вражеский отряд, а мы двумя снайперскими выстрелами отправляем всю группу в небытие — повод для радости. Но если то же самое проделают с вашим отрядом, тут даже самые крепкие нервы порой не выдерживают.

Огорчила система реализации инвентаря. Цель разработчиков ясна: максимально приблизить к реальности, поэтому ограничен не только его размер, но и вес. К тому же одновременно "под рукой" может находиться только два ствола — чтобы добраться до остального оружия, нужно открывать инвентарь и вручную все перекладывать. Процесс этот занимает довольно много времени, в этом-то и заключается все неудобство. Нужно ли это тактическому экшену — вопрос спорный.

Мелкие неприятные баги тоже присутствуют. Их немного, и они по большей части мелкие — закрываем глаза, кладем руку на сердце и ожидаем скорого появления патча.

С горечью обнаруживаем, что разработчики убрали кооперативный режим, который в свое время заметно возвышал оригинальный H&D над конкурентами в лице Delta Force и Spec Ops. Да, вы правы, я должен был сказать об этом в самом начале, просто не хотелось портить ваше представление об очень неплохой в общем-то игре.

Итого

Illusion Softworks старалась, это видно. H&D2 свято следует заветам первой части. Игра изменилась почти во всем, начиная с графики и заканчивая изменениями в тактическом режиме. Но общая концепция сохранилась. Фанаты будут довольны, я уверен. Однако есть предположения, что пользоваться таким же успехом, как оригинальная игра, H&D2 не будет. Время нынче такое — конкуренты лезут изо всех дыр.

Roll, roll_zv@tut.by
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

Worms 3D

Оригинальное название: Worms 3D
Жанр игры: пошаговый червячный экшен
Разработчик игры: Team 17 (http://www.team17.com/)
Издатель игры: SEGA Europe (http://www.sega-europe.com/)
Количество CD в оригинале: 2 CD
Дата релиза: 29.10.03
Минимальные требования: iP-III/Athlon CPU (800 Mhz), 256 MB RAM, 32 MB videocard (OpenGL 1.4), 1.3 GB места на HDD
Рекомендованные требования: iP-III/Athlon CPU (1 Ghz), 512 MB RAM, 64 MB videocard (OpenGL 1.4), 1.3 GB места на HDD
Похожие игры: сериал Worms, Hogs Of War, Scorched Earth
Сайт игры: http://www.worms3d.com/

ОЦЕНКА 7

5 6 7 8 9 10

Игра, несмотря на все шероховатости, хороша. Могла быть лучше? Несомненно. Причем, значительно лучше. Но не сложилось... Увы.

В 1991 году некто Wendell Hicken разработал игрушку, ставшую прообразом современных пошаговых стрелялок — Scorched Earth (тогда же Kenny Morse создал практически аналогичную Tank Wars, а кто у кого спер идею — неважно). В игре нужно было уничтожить своим танком вражеские путем изменения угла наклона пушки и выбора соответствующих боеприпасов для стрельбы. Игры стали весьма популярны в первую очередь благодаря своим мультиплеерным возможностям (можно было вдесятером играть на одном компьютере!). А через 4 года, в 1995-ом, родилась Worms, взявшая за основу концепцию SE/TW.

Worms противопоставляли мультяшную и совершенно несерьезную атмосферу напускной серьезности Scorched Earth/Tank Wars. Ну скажите мне, кто серьезно воспримет земляного червяка, увешанного пулеметными лентами? Баталии розовых друзей пришлись игрокам по душе, ведь Worms принесли в игровой процесс SE/TW много нового: укрытия в ландшафте, деление на команды, разнообразное оружие и т.д. И понеслось: за Worms последовали Worms Plus, за Worms Plus — Worms 2, потом были Worms: Armageddon и Worms: World Party... Team 17 определенно понравилось делать деньги на раскрученной марке (кому ж не понравится?). Все или почти все игроки знают, что "черви — круто", и поэтому с аппетитом "хавают" любое очередное творение студии, не обращая при этом никакого внимания на практически полное отсутствие отличий от предыдущих игр серии. Я искренне надеялся, что Worms 3D привнесут что-то новое в порядком уже оскудевшую на новые идеи череду игр о червячных разборках. К сожалению, чуда не случилось. Мы имеем то, что имеем, — все тех же Worms: World Party / Worms: Armageddon. Но в три-дэ.

"А еще они называли тебя желтым земляным червяком!.."

После того, как эйфория от первого лобового столкновения с обновленными червяками пройдет, перед взорами игроков предстанет голый геймплей. А в этом самом геймплее, то бишь игровом процессе, как они с прискорбием (или радостью?) обнаружат, не будет ничего принципиально нового (да и "непринципиально нового", кроме 3D, маловато). Наша команда воинствующих червяков все так же должна при помощи подручных средств (базук, гранат, бейсбольных бит, сумасшедших старушек и взрывоопасных овец) добиться исчезновения с лица земли "лиц червячьей национальности" вражеской команды. Так что основной "фишкой" новых Worms является трехмерность (подумать только!;). Тут, однако, стоит заметить, что Worms — определенно не та игра, которая смогла бы сильно выиграть даже от качественно реализованной трехмерности. Последняя повлияла лишь на техники уничтожения: скажем, теперь попасть гранатой или базукой со значительного расстояния практически нереально. Да и стрельба из дробовика/узи тоже, честно говоря, не сахар — у червяков, как заправских алкоголиков, дрожат руки. Или это ветер?..

Игровые зоны стали субъективно меньше по размеру и в большинстве своем представляют собой висящие в воздухе островки различной формы. А это достаточно сильно влияет на процесс игры. Большинство раундов, как я успел прочувствовать на собственной шкуре в сетевых баталиях, проходит так: сначала быстро и аккуратно "зачищаются" все червяки, стоящие непозволительно близко к краям островков (60-80% от общего числа червей команды, в которой, кстати, нынче может быть не более 6 розовых зверюганов), а затем оставшиеся 3-4 червяка долго и нудно (или быстро/случайно) продолжают разборки. В предыдущих играх серии вопрос непроизвольного (и произвольного тоже) червепотопления стоял не так остро — в Worms 3D же, зазевавшись, вполне можно "нырнуть" безо всякой посторонней помощи.

Средства взаимного уничтожения не изменились ни на йоту. Правда, их стало немного меньше, но почти все стандартные штучки присутствуют. Точно так же не наблюдается и новых спецсредств: в арсенале у нас старая добрая веревка (к слову, она осталась "двумерной"), реактивный ранец, "плиты безопасности", парашют... Хотя нет, вру — зачем-то добавили практически бесполезный бинокль.

Противоречия

Яркая трехмерная "мультяшная" графика радует глаз — это плюс. Управление боевыми действиями в условиях "яркой трехмерной..." организовано не слишком удобно — это минус. Ландшафт, как и в старом добром 2D, полностью разрушаем (реализовано это дело просто отменно) — плюс. В "недрах" игровой зоны дыру теперь пробурить не получится, плюс третье измерение часто скорее мешает, чем помогает — минус. Арсенал червяководов пополнился такими приятными штучками, как "бомба с ядовитым газом" (экс-скунс), "отравленный дротик", "липучая бомба" и "бомбардировка лотерейными билетами/аптечками" — это хорошо. Других новинок в арсенале не наблюдается — это плохо. Озвучка и музыка сделаны с любовью и радуют слух — плюс. Черви теперь не говорят по-русски (и на многих других языках) — плохо. Управление достаточно удобное, хотя и непривычное — хорошо. Кнопки нельзя переназначить — минус. Однопользовательский режим довольно интересен (как всегда, впрочем), а обучалка отнюдь не скучна и полезна всем червяководам — хорошо. Без прохождения сингла многие многопользовательские уровни и оружие останутся для вас недоступными — плохо... Продолжать? Думаю, не стоит.

Больные вопросы

Слово "камера" по отношению к Worms 3D нужно, определенно, приравнять к ругательным... Это значит, что реализована сия важнейшая вещь из рук вон плохо. Предусмотрено целых три режима работы камеры: вид от третьего лица (камера следует за выбранным червем), от первого лица (при стрельбе) и обзорный вид всего поля боя с камеры, расположенной где-то "под потолком". Если к первым двум претензий почти нет, то "обзорная" камера портит всю малину. Пользоваться ею дико неудобно — в банальной "крутилке" отсутствуют возможности приближения/отдаления... В итоге стрельба самонаводящимися штучками или указание точки авиаудара превращается в настоящую муку. Выловить огромнющим прицелом ма-а-хонькую точечку, в которой он посинеет, — большая проблема. А время-то тикает... Форменный ужас, без сомнения. Дали бы игроку возможность управлять камерой самостоятельно (как в Homeworld, например) — и никаких вопросов бы не возникло. Но, боюсь, неудобную камеру вряд ли поправят в патчах или даже дополнениях.

Второй больной вопрос — неудобство настройки и общая "колючесть" управления. Клавиши перенастроить невозможно (полный список, если кто не в курсе, надо искать в readme.html), полезные возможности (вроде включения/выключения инверсии мыши) включаются путем ввода соответствующих ключей (список, опять же, есть в readme) в поле ввода программки-стартера Worms — ну неужели так сложно было дописать пару опций во внутриигровой соответствующий экранчик?.. Вернемся к управлению. Раньше необходимости в переназначении кнопок не возникало — теперь она появилась. Например, прыжок назад выполняется не Backspace-ом, а двукратным нажатием Enter. Представьте, что вы стоите на краю обрыва и случайно нажимаете Enter не два раза, а один... Сколько "добрых слов" вы скажете разработчикам?;)

"Здоровые" вопросы

Графика хороша — "мультяшная", яркая. Эффектов, правда, могло быть побольше, а тормозов — поменьше (кстати, в игре используется OpenGL, а не Direct3D — следствие кроссплатформенной разработки движка, не иначе). Трехмерные червяки выглядят замечательно, а мимика их червячьих лиц заслуживает отдельного теплого слова. Похвалы достойны и веселые мультики про червяков. Для их просмотра не обязательно проходить сингл — они преспокойно лежат в одном из игровых каталогов, откуда их можно проиграть любым видеопроигрывателем.

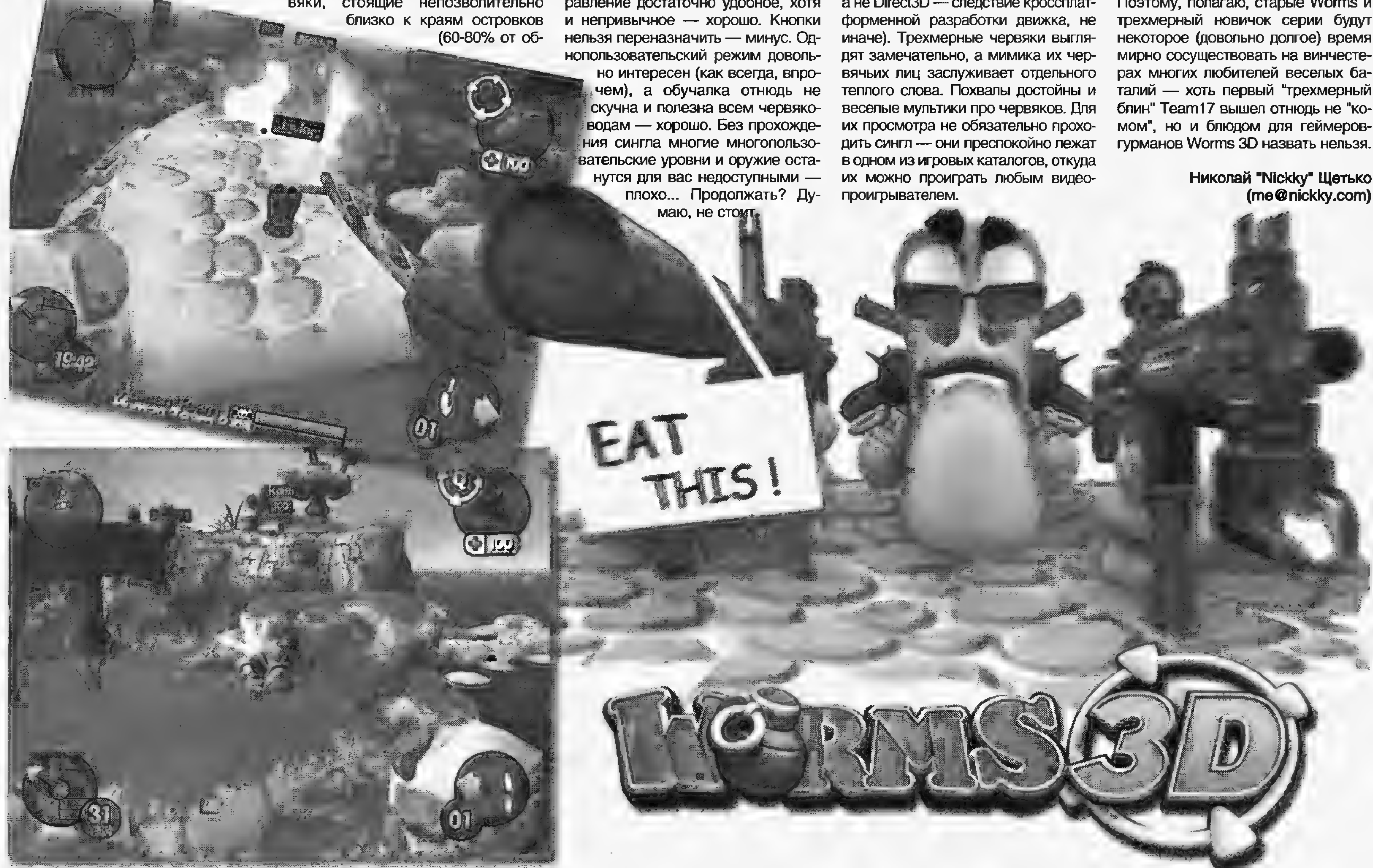
Про качественную проработку тотальной разрушаемости ландшафта в движке я уже упоминал. Звук и музыка — очень хороши. Одна заглавная мелодия чего стоит — бодрая, динамичная, разухабисто-веселая... Истинно Worms-овский саунд.

По этой части претензий никаких нет и быть, понятное дело, не может. Как обычно, хорошо проработан режим мультиплеера (собственно, сингл нужен только для оттачивания мастерства с целью "демонстрации класса" в последующих сетевых баталиях) — войну можно вести как на заранее созданных картах, так и на построенных "не отходя от кассы" специальным рандомизатором. Количество параметров настройки для создания поля боя, определенно, радует. Но на заранее созданных картах играть все же, на мой субъективный и ни на что не претендующий взгляд, интереснее. Воевать можно как по сети, так и на одном компьютере (hot-seat), а также в Интернете (WormNet — пиратские версии отдыхают). Сетевой режим существенных изменений по сравнению с предыдущими частями также не претерпел. А это, согласитесь, хорошо — я считаю, что в сетевом компоненте улучшать нечего.

Что мы имеем?

А имеем мы старую идею (ну очень старую!) в яркой трехмерной обертке. Нововведений практически нет, зато трехмерность в значительной мере повлияла на игровой процесс. Пострадал он от этого или нет — решать не мне. Так или иначе, это уже не старые добрые двухмерные червяки. Это другая игра, несмотря на то же название, тех же червяков, те же режимы игры, то же оружие, тот же драйв и другие похожие вещи. Поэтому, полагаю, старые Worms и трехмерный новичок серии будут некоторое (довольно долгое) время мирно сосуществовать на винчестерах многих любителей веселых баталий — хоть первый "трехмерный блин" Team17 вышел отнюдь не "комом", но и блюдом для геймеров-гурманов Worms 3D назвать нельзя.

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)



Commandos 3

Полное название игры в оригинале: Commandos 3: Destination Berlin
Разработчик: Pyro Studios. Издатель: Eidos Interactive.
Локализация: Новый Диск (3 CD). Жанр: тактическая стратегия
Минимальные требования: P-III 700, 128 Mb RAM,
32 Mb VRAM (nVidia GeForce или ATI Radeon), 2Gb free drive space.
Рекомендуемые требования: P-IV 2000, 512 Mb RAM,
64Mb VRAM (nVidia GeForce или ATI Radeon), 2Gb free drive space.

Мечты-мечты — какая сладость.
Трам-па-пам-па-пам-па-пам! Что это? Трум-пум-пум-пу-пум-пу-пум! Не догадываетесь? Да это же выбивают динамики колонок военный марш! А значит, что снова пришло время масштабных сражений, где сходятся на поле брани тысячи солдат с одной лишь целью — поубивать друг друга к чертовой матери. Валькирии парят высоко в небе, в залах Валгаллы воцарилась неуместная тишина: могучие воины ждут новоприбывших героев, чтобы продолжить длившийся уже сотню столетий пир. Но мы обойдем вниманием этот кошмар. Нам это не интересно. Мы выиграем войну без единой потери с нашей стороны. Мы зайдем неприятелю в тыл и осторожно перережем всех застывших в окопах вражеских солдатиков. Мы залезем на старую, покосившуюся от времени и постоянного бомбометания церквушку и перестреляем отборнейший взвод отборнейших нацистов. Мы откроем в самом центре вражеского лагеря палатку с изображением красного креста и сделаем всем доверчивым фрицам прививку от жизни. Мы угоним у них самый модный танк и устроим веселую давку. Мы вручим наивному часовому посылку с тикающей бомбой и отправим его в ген-штаб. А еще мы кинем в самое сердце вражеского лагеря ниндзю в кепке и передушим все эти осколки мирового зла в теплых постельках. О чем это я? Да о третьей части замечательной тактической стратегии Commandos!

Свое победоносное шествие группа диверсантов-убийц начала в далеком 1998 году. Кажется, что это было тысячу лет назад, поскольку память с безжалостностью нейрохирурга извлекает на поверхность воспоминания о моем стареньком 133 пне, о 16 мегабайтах оперативной памяти и о 500-метровом винчестере. Жутко вспоминать эти почившие ныне на городской свалке реликвии, однако это было, и, что самое любопытное, мне этого добра вполне хватало, чтобы играть в первую часть Commandos. Были и бессонные ночи с наступавшей затем встречей первых лучей солнца, и восторженные рассказы в кругу друзей об очередном пройденном уровне, и тонны распиленных на кусочки нервов при прохождении миссии за номером 15. Было...

В первых Коммандосах под наше чуткое руководство было выделено шесть человек живой силы: зеленый берет, снайпер, водитель, сапер, моряк и шпион. Ребята хорошие, но очень уж завернутые в плане специализации. Ну никак нельзя было заставить водителя взять в руки тесак и пойти чикать немцев, а зеленый берет, как только мог, сопротивлялся от вручаемой ему в руки баранки автомобиля. Да, странные были ребята, однако именно эта "непохожесть" одного на другого была так мила моему сердцу. Именно это делало тактические изыски Commandos такими "вкусными" для игрока.

Затем в 1999 году из ниоткуда выпорхнул аддон, ведя за собой скромную девушку, которой с тех пор была уготована участь всячески соблазнять грязных и вонючих вражеских солдафонов. Диверсантов научили кидать камни и сунули каждому в карман по пачке сигарет, чтобы от случая к случаю угощать этими "смешными курительными палочками" ((с) Макс Фрай) несчастных дойчландеров. А в 2001 году на нас свалилась полноценная вторая часть. Красивая, умная, блестящая, атмосферная. Ко всему прочему, перед нами впервые появилось два новых, доселе невиданных, персонажа: воришка, который ловко пробирался в самое логово вражьих военначальников, и песик, который глупо лаял на часовых.

Играли мы, играли и ждали продолжения...

...Осень 2003. Соммандос 3 — вышли.

Мечты ушли, осталась гадость.
Всякую игру по обложке встречают, по геймплею провожают и, между делом, оценивают графику и звук.

Игра запустилась, что не может не радовать, и улыбнулась нам 800x600 оскалом. "Ой!", — сказал я себе и начал срочно искать хорошего дантиста. Все впустую — ни пляски с бубном, ни человеческие жертвоприношения не смогли выставить разрешение 1024x768. "Что творится, что творится!", — продолжил я свои стенания и, закрыв глаза, запустил первую миссию. Умудренный боевым опытом голос зачитал краткую аннотацию по поводу важности и значимости грядущей операции и, пожелав удачи, отправил нас на поле брани. Поехали!

Знаете, что изменилось в лучшую сторону? Да ролики на движке игры! Теперь они не выглядят так топорно и смешно, как это было во второй части, когда огромные скопления здоровенных пикселей (читай герои) обсуждали все нюансы грядущей операции. Теперь они смотрятся сглажено, красиво и, что самое главное, интересно, будь то простые разговоры или демонстрация поля боя. Такое коротенькое вступление сильно способствует как пониманию целей миссии, так и планированию дальнейших действий, поскольку практически на пальцах показывают, откуда лучше начать, где проползти и кого замочить. Таким образом, не приходится часами лежать в кустах, обдумывая, с какого фрица лучше начать.

Разрешение 800x600 вызывает неоднозначное мнение. С одной стороны, все прорисовано тщательно и красиво, анимация бойцов выполнена на высшем уровне (будь то главное герои, либо союзники, либо немцы), погодные эффекты в шок не повергают, но также способны вызвать легкое слюноотделение, взрывы, техника, дым — все-все отрисовано отлично. Но (всегда есть это подлое "но") на 17' мониторах уже все это смотрится довольно смазанно, а на 19' наблюдается форменный кошмар. Чтобы исправить картинку в лучшую сторону, можно немного отдалить камеру, но картинка, опять же, смотрится смазанной, как будто кто-то карандашом на бумаге нарисовал, а потом прошелся стиркой несколько раз. Но на 14' и 15' все, само собой, выглядит замечательно.

Как оказалось, это еще цветочки. Нам ведь долго и упорно обещали, что внутренний интерьер зданий будет выполнен в полном 3D. Надо проверить — заходим в дом... Минута затишья, сердце бьется ровно — полная релаксация спасает положение. Покрутили камеру, приблизили-отдалили — все едино, даже еще хуже. Медленно разворачиваемся и покидаем двери, чтобы больше не возвращаться. Убогие текстуры, бедная цветовая гамма, угловатость и общая корявость. Анимация бойцов, плавная и естественная, убивается напрочь 20-30-ю полигонами на брата. Вы видели где-нибудь квадратные головы? Посмотрите. Плюс ко всему, это самое ненаглядное 3D нисколько не облегчает игровой процесс, а скорее его усложняет, поскольку теперь приходится долго и упорно крутить камеру, выбирая нормальный ракурс, чтобы хоть как-то увидеть бойца.

Но это еще можно пережить, в конце концов, мы ведь стратегию играем, а не шутер какой. Графика графикой, но геймплей важнее. Что же кроется под этим загадочным "more action"?

Игра стала намного динамичнее, этого не отнять. Теперь приходится все время быть начеку, ведь ситуация на игровом поле может в любую секунду измениться: то силы новые к врагу подтянутся, то начнется артиллерийский обстрел, то авиация покажет зубы, то танковая колонна вдруг проедет по дороге. Это вам не первые части, где можно было сутками лежать в кустах и, ковыряясь в зубах, наблюдать за неизменным пейзажем. Но, к сожалению, это-то мне и не понравилось больше всего. Где скрытые диверсии? Где четкость и слаженность действий? Где восторги от незаметно убранного часового? Дожили бы наши герои до третьей части, если бы все время лезли напролом, рвались в самую гущу боя и в одиночку расправлялись с армиями противников? В конце концов, где сама философия этой игры? Что это за мочилово-рубилово? Динамику периодически подогревают так называемыми миссиями на время, когда приходится в течение ничтожно малого промежутка выполнить какое-нибудь задание вселенской важности. Наблюдается и небольшое количество "нормальных" миссий, что несколько улучшает обстановку.

Помню, как толчками выделялся адреналин в вены, когда зеленый берет, крадучись, подходил к часовому, перерезал тому горло и, взвалив труп на плечи, скрывался за углом в самую последнюю секунду. В третьей части при должной сноровке можно весь уровень пробежать, поливая врага огнем из автоматов, закидывая гранатами и расстреливая из базуки. Конечно, можно проходить тихо-тихо, не поднимая лишнего шума, но часто возникают взрывоопасные ситуации, когда у нас просто не остается выбора и приходится с мучительной улыбкой доставать из широких штанин страшное мегаоружие, чтобы в темпе вальса положить весь цвет фашистской армии. Да — это весело, да — это интересно, да — это ново. Можно даже назвать это шагом вперед и похвалить за оригинальность, ведь многие могут не согласиться с моим мнением и прийти в восторг от подобной реализации "динамического геймплея". Не спешите с выводами, дорогие товарищи, я ведь еще не рассказал об управлении.

Встречайте стоя аплодисментами нашу первую ласточку: хоткеи больше не нужны, поэтому они были убраны, дабы не загромождать мозг потоком ненужной информации. Теперь все делается через мышку! Нет, я, конечно, немного перегнул палку, ведь некоторые функции доступны нам и через клавиатуру. Можно лечь-встать, перейти в режим прикрытия, ударить кулаком, обыскать труп и переключать оружие. Отдельные кнопки под ружье, автомат, мину, нож и прочее не предусмотрены. Теперь, для того чтобы быстро подбежать и выстрелить, необходимо кликнуть на "куда бежать", затем в меню снизу отыскать винтовку, направить на цель и нажать на курок. Пожалуй, я не буду описывать технологический процесс более сложных ситуаций (типа: подбежать, выстрелить из винтовки, достать автомат, пристрелить двух фрицев, выскочивших из-за угла, и кинуть гранату за баррикады). Приходится проявлять чудеса владения мышкой и с благодарностью вспоминать годы игры в Starcraft, где быстрый клик очень ценился.

Игра располагается на трех дисках (пираты скомкали до двух) и проходится за несколько вечеров без особого напряга. Почему так мало? А вы посчитайте: всего в игре 12 "динамических и ураганных" миссий, на каждую тратится максимум по часу. Итоговая — 12 часов. Мало, безумно мало для такой игры. Но это все можно пережить, поскольку нам обещали "необычный во всех отношениях" мультиплеер.

Признаюсь сразу, мультиплеерную часть предыдущих версий я не видел, поэтому сравнивать мне просто не с чем, однако мой хороший знакомый, который на них "собаку съел", поиграл в третью часть и высказал мне свое бесценное мнение: "Плохо, скучно и глупо". No comments.

Зато есть изменения в личном составе. Девушка-соблазнительница Наташа покинула ряды бригады в первую очередь, отдав сердце таинственному офицеру (флирт до добра не довидит). Собачка погибла смертью храбрых во время одного из заданий (догавкалась). Шофер сошел с ума, узнав из третьих рук о том, что он свою любимую больше никогда не увидит (Наташу, само собой, не собачку же). Оставшиеся ребята несколько приуныли, потеряли вкус к жизни... не этим ли объясняется желание начальства послать некогда доблестный отряд в самое пекло (авось не вернутся)? В принципе, если отбросить все "шутки юмора" — очень грамотное изменение. Девушка всегда была в моем отряде балластом, изредка беря на себя функции шпиона. Собачка могла лишь иногда отвлекать на себя часовых и переносить вещи. А профессия шофера осталась невостребованной, когда всем без оговорок членам группы выдали водительские права категории B.

Из динамиков льется музыка в стиле Commandos. Военные мотивы, напор и уверенность слышатся в ней, хотя, на мой взгляд, мелодии из второй части были на порядок лучше.

ОЦЕНКА
7
5 6 7 8 9 10

Назвать игру плохой не поворачивается язык, хорошей — не позволяет совесть. Серия Commandos изжила себя. Разработчики старались, как могли, пытаясь оживить свое детище, сделать что-нибудь на самом деле оригинальное и интересное. Получилось нечто весьма странное, но определенно заслуживающее внимание. Почему? Да потому, что такого вы еще не видели!

Диалоги озвучены просто замечательно, по одному акценту уже можно определить страну-родину для каждого из военнообязанных. Немцы по-прежнему говорят на немецком, а вот русские — почему-то на ломаном английском, но это уже мелочи. Звуки в игре очень естественные и реальные, будь то топот шагов или стрельба из оружия. На самом деле, товарищи из Pyro всегда подходили к звуковому оформлению очень тщательно, так что и упрекать их не за что. Очень качественно. Молодцы.

Не думай о секундах свысока...
Commandos 3 вызывает двоякое ощущение. С одной стороны, разработчики сдержали свое обещание: мы имеем и динамический геймплей, и неплохую графику, и хорошую озвучку, и сюжет (в игре имеется три кампании, миссии в которых плавно перетекают друг в друга). Но динамика — не в стиле коммандос. Графика, блестящая с одной стороны, вызывает неприятие с другой; скоротечность и относительная легкость прохождения тоже не прибавляют очков. Загадка...

Lockust, lockust@tut.by

Диск для обзора предоставлен торговой точкой "CD-rom" на "Динамо" [illegible]

FIFA 2004



Издатель/разработчик: Electronic Arts/EA Sports.
Жанр: футбольный симулятор.
Системные требования: Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1 Gb Hard Disc Space.
Похожесть: FIFA 2003.

ОЦЕНКА

5 6 7 8 **9** 10

FIFA 2204 – наилучшая на данный момент игра в жанре футбольных симуляторов, равно как и в жанре спортивных симуляторов вообще (хотя NHL 2004 в этом вопросе может с ней поспорить). Реалистичная реализация футбольного матча, неигровые "фишки" вроде комментариев и повторов, режим карьеры менеджера, большой выбор команд и футболистов – все это говорит в пользу игры и позволит вам сделать надлежащий выбор. Всем поклонникам футбола без исключений рекомендуется.

"О, спорт, ты мир!" — воскликнул как-то один человек и оказался прав. Спорт — это действительно мир. Мир огромный и многогранный. Мир, в котором есть место всем — и гонкам на лыжах, и плаванию, и спортивной гимнастике, и штанге, и хоккею, и баскетболу, и многим другим. Но все же для большинства поклонников спортом номер один всегда был и есть футбол. Футбол — это не просто спорт, это уже религия. Во множестве стран футбольные стадионы собирают тысячи и десятки тысяч зрителей, а самый большой из стадионов в мире способен вместить 250 тысяч человек (!!!). Какое еще реальное занятие человека способно похвастать такой же популярностью?

А раз футбол столь популярен, вполне естественно, что он не может избежать и влияния индустрии компьютерных игр. И последние лет 7-8 лучшие игры, связанные со спортом, творит компания Electronic Arts, а еще точнее — ее подразделение EA Sports. "Спортивные Электроники" год за годом создают игры серии FIFA, каждая из которых лучше прежней. Очередная игра становится маленьким праздником для всех поклонников футбола, среди которых встречаются люди от 8 до 90 лет, самые разные по социальному положению, физическим и материальным возможностям. И эти игры ждут, ждут так, как не ждут ничего другого. А дождавшись, начинают самозабвенно играть. Поначалу достаточно игры против компьютера, но вот класс игрока растет, и он уже смело выходит против "искусственного идиота" один на один на самом высоком уровне сложности. А значит, пришло время попробовать себя и в битвах с более серьезными противниками, другими людьми, что также возможно в FIFA 2004. Но это все так, присказка, сказка вас ждет впереди.

Итак, игра запущена, и вступительный ролик (весьма, кстати, неплохой), просмотрен. Настала пора посмотреть, что же кудесники из Америки подарили игрокам на сей раз. А подарили нам, на самом деле, весьма и весьма много. Новичкам первым делом могу посоветовать разобраться с самой игрой и потренироваться в обучающих программах. Обучения в игре не так уж и много (с другой стороны, практически все можно понять интуитивно), но оно создано именно для того, чтобы научиться самым сложным моментам игры. Среди того, чему вас научат, главным является искусство выполнения стандартных положений, то бишь штрафных и угловых ударов. Также весьма полезно поучиться бить и отражать пенальти. В остальном игра поможет вам сама, так как имеет хорошую систему помощи и подсказок.

Потренировались, переходим к игре. Перед нами нелегкий выбор, чем заняться. Можно провести товарищеский матч, можно устроить игры на кубок, а можно пройти и весь чемпионат из тех, что предлагаются на выбор. Выбор неплох. Все ведущие европейские футбольные державы в нем представлены (Италия, Франция, Германия, Испания, Англия). Много и других лиг, среди которых встречаются как страны "второго европейского эшелона" вроде Голландии или Дании, так и весьма экзотические лиги, вроде Корейской (для чего это сделано — понятно: после чемпионата мира 2002 года число поклонников футбола в Корее неуклонно растет, а, следовательно, растет и число геймеров, преданных сему виду виртуального спорта). Кроме того, лиги ведущих стран предоставляют вашему вниманию даже несколько дивизионов (в Италии вы, например, сможете управлять как клубами серии "А", так и теми, что обретаются в "В", а в Англии вообще представлены три первых дивизиона). Так что выбор велик, и все найдут себе дело по вкусу. Есть даже клубы "остального мира", среди которых встречаются как именитые, так и не очень (ну, белорусских клубов мы пока не дождались, остается ждать результатов деятельности "народных умельцев").



Перед началом матча можно выбрать уровень сложности (новичкам посоветую выбирать вторую сложность, на ней нетрудно играть и в то же время достаточно интересно), а также его продолжительность и некоторые другие условия (вроде включения/отключения травм, карточек и прочее).

Клуб выбран, вид игры также, начинается сам футбол. Уже после загрузки матча вы поймете, что игра стала только лучше по сравнению с предыдущей частью. Графика улучшилась однозначно (но об этом позже), камеру проапгрейдили, много всяких "фишек" добавили. Но это все станет ясно бывалым поклонникам серии, для остальных же расскажу, в чем заключается смысл игры. Перед вами открывается вид на футбольное поле (причем вид можно менять, так как у камеры есть несколько положений, и даже самый привередливый игрок, вроде меня, сможет найти себе лучшее из них), который и позволяет ориентироваться в обстановке. Одновременно вы можете управлять одним игроком, задавая ему направление движения. Игрок этот может осуществлять несколько видов действий, начиная от банального бега по полю (с мячом и без него), заканчивая такими операциями, как пасы и удары по воротам. Время от времени вам удается выйти "на рандеву" с вратарем, после чего следует попытка разыграть голевую комбинацию. В случае удачи последует гол, что есть весьма хорошо, если его удалось осуществить вам, и плохо, если то же самое сделал противник. Вот, собственно, краткий курс виртуального футбола.

Несколько слов об искусственном интеллекте. На мой взгляд, со времен FIFA 2003 его значительно улучшили. Действия противника стали гораздо более осмысленными (даже на самом низком уровне сложности), да и ваши игроки (не управляемые в данный момент человеком) "образумились" и перестали совершать очевидные глупости. Так что в этом плане похлопаем EA Sports и поблагодарим ребят за проделанную работу.

Далее, во время матча мы слышим комментаторов, которые весьма профессионально ведут репортаж. Тот, кто знает английский язык, без проблем сможет вообразить, что он сидит перед экраном телевизора, наблюдая за футбольным матчем, — настолько хорошо сделаны комментарии (усилит ваши ощущения экран монитора, чем-то неуловимо похожий на телевизионный:). Замечательно и то, что после всех наиболее интересных моментов (выходов один на один, опасных ударов, розыгрышей стандартов) последует повтор моментов с камер, расположенных в разных точках виртуального игрового поля, что позволит вам не просто насладиться красивым голом или моментом, но и увидеть ошибки свои (противника), проанализировать их и сделать для себя выводы на будущее о том, как вести себя в аналогичной ситуации следующий раз.

Вот так и протекает ваш матч, постепенно приближаясь к концу. И таких матчей у каждого из вас будет много, в них вы будете повышать свою квалификацию, постепенно становясь настоящим футбольным мастером.

Но не только обычными матчами жив человек. FIFA 2004 предлагает нам и режим карьеры, по-моему, самый интересный из всех. В карьере вы становитесь начинающим тренером-менеджером, выбираете себе клуб и начинаете игру. Ваш рейтинг поначалу невелик (хотя выбрать супермощный клуб никто не мешает), но его можно будет повысить, добившись успехов на футбольном поприще. Карьера менеджера в данной игре включает то же, что и в большинстве футбольных менеджеров: вы можете назначать своим игрокам тренировки (групповые и индивидуальные), продавать и покупать игроков, составлять состав на матч и проводить замены и т.д. Правда, так как FIFA 2004 это все-таки не полноценный футбольный менеджер, действия экономического характера в нем практически не отражены (например, отстроить базу своему клубу не удастся).

Однако действия менеджера не бесплатны, и оплачиваются так называемыми "пунктами менеджера". Это очень интересное понятие мы разберем несколько подробнее. Изначально ваше виртуальное воплощение не слишком опытно и обладает небольшим числом этих пунктов. Каждую неделю вы можете проводить некоторое количество действий (тренировок, трансфертов и им подобных), оплачивая их пунктами менеджера. Как только лимит ваших пунктов будет исчерпан, больше новых действий осуществить не удастся. Считается, что вы пока еще не способны на совершение подвига и не успели сделать большего. Причем накопление пунктов не идет, и все неистраченные перед началом следующей недели "сгорают" (что также реалистично, нельзя ведь "положить время в банк" в обычной жизни). Так что расходуйте пункты менеджера с умом и не запасайте их впрок. Кстати, повысить их число вы сможете, когда подымите свой менеджерский рейтинг, для чего необходимо выполнять условия контракта, заключенного вами с клубом. Клуб ставит вам некоторые задачи, которые вы и выполняете (например, выиграть чемпионат или подняться дивизионом выше). Выполните — рейтинг поднимется, пунктов будет больше, сможете осуществлять больше действий за игровую неделю, да и контракт продлят. Ну, а на нет — и суда нет. Кстати, выполнить даже самый сложный контракт вполне реально, так как во время матча игроками управляете вы сами, и есть шанс победить даже захудалым корейским клубом Барселону, главное — научиться хорошо играть.

Перейдем к особенностям игры в плане оформления. В первую очередь хотелось бы сказать об интерфейсе и управлении. Если управление во время матча сделано весьма прилично, то вот интерфейс, на мой взгляд, подкачал. Иногда приходится просто продираться через кучу ненужных менюшек, чтобы добиться какой-нибудь простенькой цели. И за такой "неправильный" интерфейс игра, без сомнения, не сможет получить наивысшего балла. Ну да ничего, создателям проекта будет чем заняться перед следующей частью.

Что касается графического оформления, оно просто выше всяких похвал. Я уже упоминал о том, что матч выглядит реалистично. Но это еще не все. Во-первых, заметно улучшены сами модели игроков. Многих известных футболистов можно узнать, даже не глядя на их фамилии, настолько неплохо они изображены в игре. Во-вторых, в игре применена система Organic Player Animation, делающая систему движений каждого игрока уникальной, с учетом его физических данных. Более того, игроки обладают наборами специфических движений. Так, после забитого гола ваши футболисты будут реагировать по-разному. Кто-то побежит по полю, кто-то упадет на него с явным и неприкрытым желанием поцеловать газон, а на других навалится куча-мала сотоварищей по команде. В общем, красиво. Ну и, в-третьих, неплохо реализована мультипликация матча. Теперь стало значительно меньше рывковых движений, и перемещения вкупе с ударами выглядят значительно более плавно, что также приятно. За графику по десятибалльной — "девятка", ибо есть за что.

Музыкально-звуковое сопровождение на высоте. О комментариях я уже говорил выше, теперь о самой музыке. Дело в том, что в игру были помещены композиции реальных исполнителей, достаточно неплохо подобранные и соответствующие букве и духу игры. Так что послушать есть что, и менять озвучку сразу вам не придется (хотя, конечно, набор все равно ограничен, и заядлым "футболистам" когда-нибудь приестся).

В игре много и других особенностей, о которых можно упомянуть. Так, поиграть можно на трех десятках стадионов, два с половиной из которых — арены с мировыми именами.

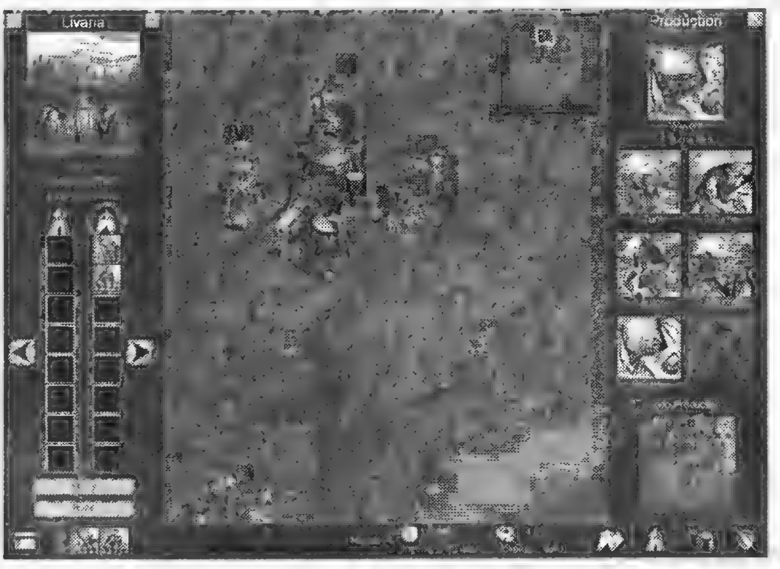
Никто не запрещает вам и создать свою собственную команду, подбирая игроков, равно как и стать создателем собственной лиги. В общем, описывать FIFA 2004 можно бесконечно долго, так как каждый поклонник "игры № 1" найдет в ней что-нибудь для себя.

Подводя итоги, скажу. FIFA 2004 — лучший футбольный симулятор из всех возможных. Если вы его еще не приобрели, у вас может быть только два оправдания. Первое — вы все это время смотрели футбол по телевизору. Второе — вы все это время находились на стадионе, где играли в футбол, либо наблюдали за футбольными матчами. Иначе — бегом на рынок, покупайте FIFA и играйте.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

По местам боевой славы

Игра: Warlords IV: Heroes Of Etheria (1 CD).
Жанр: Turn-Based Strategy.
Сайт игры: http://www.warlords4.ubi.com или http://www.ssg.coa.au/warlords4.
Разработчик: Strategic Studios Group (http://www.ssg.com.au).
Издатель: Ubi Soft Entertainment (http://www.ubi.com).
Минимальные системные требования: P2-450 MHz (или AMD K6-3 450 MHz), 128 Mb RAM; 16Mb DirectX 9.0b Compatible Graphic Card, 1 Gb HDD Free Space, 56 kbps Connection Speed For Multiplay, 8x CD-ROM Drive, Windows 9x/Me/2k/XP.
Рекомендуемые системные требования: P3-700 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb DirectX 9.0b Compatible Graphic Card, 1.2 Gb HDD Free Space, 128 kbps Connection Speed For Multiplay.
Многопользовательский режим: LAN, Inetmet, PBEM (Play By E-Mail), Hot-Seat.
Похожие игры: Age Of Wonders 1, 2; Warlords 1, 2, 3.



ОЦЕНКА

5 6 **7** 8 9 10

Множество несдержанных обещаний. Куча нереализованных идей. Не самый серьезный внешний вид. Но, несмотря на все это, не будет преувеличением сказать, что Warlords IV: Heroes Of Etheria – достойное продолжение серии. Это как раз та игра, которой нам так не хватало... Два года назад...

Вражеские заставы догорают, опущены знамена, армии уставших воинов медленно покидают просторы сказочной Этерии. На смену Warlords Battlecry 2 приходят Warlords IV...

На территории родной Этерии, вдоль и поперек исхоженной нашими мужественными полководцами, вновь пересекаются враждующие стороны. Что на этот раз приготовил нам богоподобный Стив Фоукнер? Чем станет для нас новая игра серии Warlords? Революцией в жанре? Образцом того, как не надо делать игры? Или же просто хорошей игрой, которую мы столько ждали? Судя громко бьет молотом по столу... Час вынесения приговора близок.

Краткий экскурс в историю

Но давайте на минуту отвлечемся и оглянемся назад. История вселенной Warlords началась целых четырнадцать лет назад. Warlords — это уже самый продолжительный игровой сериал, а бравые ребята из SSG и не думают останавливаться...

1989 год. Австралия. В голову никому в то время не известного Стива Фоукнера (Steve Fawkner) приходит идея. Год спустя эта идея была воплощена в жизнь. Так появилась первая часть игры Warlords. Родиной игры считается платформа Amiga — именно там игра родилась, возмужала, обрела ряд поклонников и лишь после этого перебралась на PC. На любимой платформе игра сразу же заняла место короля — тогда не было ни Heroes, ни Disciples. Следующая игра серии, Warlords II, вышла через четыре года, как раз тогда, когда первая часть порядком поднадоела. Для закрепления успеха доблестная команда SSG во главе с тем самым Фоукнером выпускает адд-он — Walords II Scenario Builder, который по сути дела не внес в игру никаких нововведений, кроме упомянутого в названии редактора сценариев. Это было как раз тем, чего так жаждали поклонники серии. В это время стали появляться первые конкуренты, однако это совершенно не препятствовало триумфальному шествию Warlords по жестким дискам обладателей PC. Год 1995 — выходит второй адд-он под названием Warlords II Deluxe, где впервые появился хоть какой-то намек на сюжет. А так — ничего нового, кроме усовершенствованного редактора сценариев и нескольких десятков готовых карт.

Третья часть игры выходит в свет еще через два года, в 1997. И тут началось!.. Улучшенная графика, многопользовательская игра по локальной сети и Интернету, режим PBEM, новая система развития героев: расширенные способности, магия и прочее-прочее. Такого продолжения не ожидал никто! Ровно через год появилось дополнение, Warlords III: Darklords Rising, вносящее в игру новые сценарии, заклинания, кампании и пачку новых юнитов. Стандартный, казалось бы, адд-он, но продавался он просто неимоверными темпами. Затем следует двухлетнее затишье. А в 2000 году совершенно неожиданно на головы игроков свалилась двухпудовая гиря в лице Warlords Battlecry. Это была первая попытка перенести Warlords в реальное время. Насколько она была успешной, судить сложно. Несмотря на то, что пресса отзывалась об этом продукте весьма тепло, практически он не был никак воспринят — игру попросту не заметили игроки. В 2002 году Фоукнер & Co предприняли вторую попытку — в свет выходит вторая часть Warlords Battlecry. Игра получилась очень неплохой во всех отношениях, но, опять же, назвать этот продукт удачным нельзя. Виной всему, видимо, неудачное время выхода — почти одновременно с Blizzard-овским WarCraft III. Жаль, все могло быть иначе...

Собственно игра

При первом контакте с Warlords IV из уст периодически выскакивают различные "А как?", "А где?", "Э-э-э...", однако потом ситуация проясняется. Все как прежде: замки, артефакты, ваши герои, нейтральные герои, магия, нейтральные здания — все осталось на месте. И это, согласитесь, не может не радовать.

First look. На что это больше всего смахивает? Пожалуй, на Age Of Wonders... Главное сходство — интерфейс, как при передвижении по карте, так и во время управления замками. На картах очень мало всяческих строений. Даже не очень, а ничтожно мало. Башни, руины, пирамиды... И все! В этих сооружениях могут находиться артефакты, может быть спрятано золото или заточен герой либо другой юнит, который только и ждет момента, чтобы присоединиться к чьей-нибудь армии. Что бы там ни было, все придется отвоевывать у сторожей. Ориентировать просто: чем сильнее строение охраняется, тем ценнее его содержимое. Поэтому куда стоит лезть, а куда не стоит, определить несложно.

Что еще есть на карте? Различные препятствия в виде гор, деревьев, рек. Есть тропинки, по которым, как и в серии Heroes, ваши подопечные передвигаются гораздо шустрее. Роль местной валюты по-прежнему играют золото и мана.

Картинка на экране до боли напоминает Warlords Battlecry. Оно и неудивительно, ведь графический движок остался прежним. Более того, разработчики решили не утруждать себя созданием новых моделей персонажей — почти все стянуты с Warlords Battlecry II. Вот первые впечатления, а теперь подробнее.

Герои. Как и прежде, ключевые фигуры на поле боя — герои (они же полководцы, они же warlord-ы). Героя можно создать самостоятельно, а можно выбрать из списка уже готовых. Список этот, заметим, способен удовлетворить потребности практически каждого. Но мы не из тех, кто ищет легкий путь! Процесс создания своего виртуального альтер-эго включает в себя выбор основной способности и вторичной. Именно сочетанием этих способностей и определяется профессия героя. Например, если выбрать основной способностью бой, а вторичной — что-нибудь магическое, то на выходе получится персонаж с профессией "боевой маг". Надеюсь, принцип понятен. Далее следует выбор расы (в новой игре их десять, причем все, кроме расы Dragons, были в Warlords Battlecry II), имени и прочей мелочевки.

Система развития героя проста до безобразия. Смотрите сами. За поверженных неприятелей герою (не ему одному, впрочем, но об этом чуть позже) начисляются очки опыта. При наборе определенного количества оных герой получает уровень, после чего игроку предлагается улучшить одну из его характеристик (бой, лидерство и пр.) на единицу или количество хит-поинтов на две единицы. Следующий аспект — магия. Заклинания нигде не продаются, на





пыльных дорогах не валяются — они просто исследуются. Все спеллы в игре делятся на три группы: обычные, редкие и тайные. За их исследования платить не нужно, надо всего лишь пожертвовать несколько ходов. Понятно, кроме количества потребляемой маны различно и время исследования заклинаний.

Как уже сказано, опыт начисляется не только героям, но и простым смертным, система развития которых ничем не отличается от геройской. После победы в очередной битве n-ное количество опыта получает вся группа (в которой, к слову, может находиться не более восьми юнитов), после чего игроку предстоит улучшить способности каждого поднявшегося в уровне воина. Как видите, никаких мудреностей, свойственных некоторым конкурентам, здесь нет.

Замки. Замков на карте — великое множество. Оно понятно: захват оных всегда играл в Warlords главную роль. Изначально во владении каждой из сторон находится по одному замку — столице. Это полностью отстроенный замок с находящимся внутри защитником (герой, которого вы создали). Столицу придется беречь, как зеницу ока, — ее потеря означает провал миссии. Для чего нужен замок? Во-первых, для того, чтобы ежедневно (читай: с каждым ходом) приносить в казну некоторое количество золота. Во-вторых, в замках производятся как новые герои, так и... гм... негерои. За их производство, естественно, нужно платить. И не за одно производство. Как и в предыдущих частях, придется отваливать кругленькие суммы за содержание. Большие армии — богатым игрокам. Бедным придется направлять все усилия для формирования малочисленного, но опытного войска. Рядом с некоторыми замками часто бывают расположены строения вроде ферм, мельниц, колодцев и др. Каким бы странным это ни казалось, но польза от них зачастую колоссальная. Если всякие фермы всего лишь на несколько единиц увеличивают доход (что не столь ощутимо), то мельницы, ускоряющие процесс создания новых юнитов, колодцы, добавляющие единицы здоровья каждому юниту, или таверны, где можно взять на выполнение серию квестов, играют очень немаловажную роль. Поверьте на слово. Совершенствуются Warlord-овские замки очень просто: плати деньги и мгновенно получишь копию своей столицы. Вот только деньги придется выложить немалые — 1500 местных условных единиц за замок четвертого (последнего) уровня. И это притом, что средний доход с одного замка не превышает 50 единиц, а за уничтожение вражеской твердыни вы вряд ли получите более 500.

Битвы. Ну, и где?.. Где обещанное? Где тактические бои, которые нам на протяжении полутора лет показывали на скриншотах? Нет! Вместо них — почти такие же битвы, как и в предыдущих сериях.

Несведущим коротко объясню суть дела. Во время битвы каждая сторона выставляет по одному добровольцу на поле боя. Бравые солдатики поочередно начинают дубасить друг друга, после чего один из них испаряется. Магия, однако. Проигравшая раунд сторона выставляет следующего бойца. И так до победного конца... Просто? Примитивно? Не спешите! А как же спецспособности юнитов? Как же магия? Даже в этих, казалось бы, убогих битвах есть что-то тактическое. Да, это не та тактика, которую мы ожидали, но тем не менее. Заклинания, кстати, можно накладывать только во время передвижения по карте, как в Disciples, но не стоит недооценивать ту роль, которую они могут сыграть.

AI. Как и во всех предыдущих творениях достопочтенного Стива Ф., главным достоинством искусственного интеллекта Warlords IV является честность. В начале игры ИИ не имеет абсолютно никаких преимуществ. При этом не каждая пошаговая стратегия сегодня сможет похвастаться таким уровнем ИИ. Это вам сначала кажется, что проще игры не существует, а на высоких уровнях сложности (а их здесь всего четыре) выиграть будет о-о-очень непросто.

Прочие особенности

Как уже было сказано, внешне игра уступает конкурентам, Age Of Wonders, Disciples, тем же Heroes IV. Графический движок первой части Warlords Battlecry, в далеком 2000 казавшийся для RTS чем-то запредельно красивым, сейчас не способен вызвать ничего, кроме чувства жалости. Да, ландшафт по-настоящему трехмерен... И больше никаких достоинств у этого движка нет — устарел он. Единственное, за что хочется похвалить разработчиков, — это анимация магических заклинаний и прочие графические эффекты, вроде падающего снега. Красиво, одним словом, хотя на готовых картах встречаются довольно редко. Но ведь есть здесь и редактор карт, очень даже удобный и функциональный.

Разочаровал саундтрек. Нет, музыка хорошая, так сказать, качественная. Но после Warlords Battlecry II кажется слишком знакомой. Хотелось бы чего-нибудь новенького. К тому же композиций мало — всего около восьми, что тоже плюсом не назовешь. Звуковые эффекты стандартны, большего никто и не требовал.

В отношении многопользовательского режима нельзя сказать ничего плохого. Все виданное в третьей части игры осталось: и LAN, и Internet, и Hot-Seat, и PBEM. Не без изменений, разумеется, но осталось. Вы помните: во время анонса разработчики заявляли, что в режиме хот-сит можно будет играть только вдвоем? Было дело... Спешу вас обрадовать — в финальном релизе Warlords IV все стало на круги своя. Как и ранее, за одним компьютером можно играть ввосьмером. Видимо, на такое решение разработчиков повлияли массовые выступления демонстрантов на официальном форуме. Как бы то ни было, приятно.

Среди прочего следует отметить относительно неплохой перевод от безымянных локализаторов. Не то, чтобы здорово, но на фоне серых масс заметно выделяется в лучшую сторону.

Вместо заключения

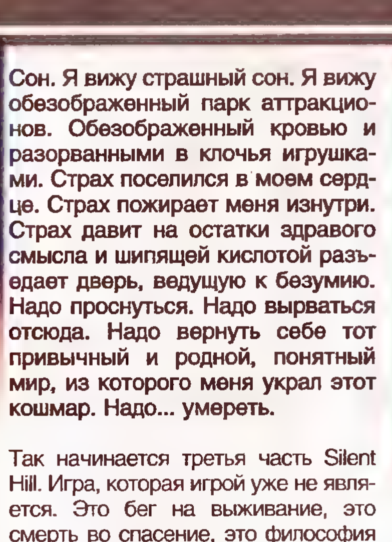
Несмотря на все недостатки, Warlords IV без преувеличения можно назвать достойным продолжением серии. Да, не поспоришь, игра опоздала с выходом. Выйди она года на два раньше, оценка могла бы быть выше. Но!.. Нельзя не признать, что Warlords IV — вещь удивительно затягивающая. Впечатления трудно сравнить с теми, что были раньше, во время третьей части. И тем не менее, авторитетно заявляю, что играть в Warlords IV стоит.

P.S. А поклонников реалтаймовых Warlords отправляю на официальный форум Battlecry III, которые уже активно разрабатываются — http://210.17.154.139/forums/viewforum.php?f=27. На самые интересные вопросы регулярно отвечает сам г-н Фоукнер.

Roll, roll_zv@tut.by
Игра для обзора предоставлена интернет-магазином "CD-плюс" (http://www.cd.tut.by)

Возвращение к истокам

Полное название игры в оригинале: Silent Hill 3
Жанр игры: survival horror
Разработчик игры: KONAMI
Издатель игры: KONAMI
Количество дисков в оригинальной версии: 5 шт/ 1 DVD (у нас продается максимум на 3-х дисках).
Похожие игры: Silent Hill 1-2.
Минимальные требования: 1GHz, 256Mb RAM, 32Mb VRAM, 5,25 Gb HDD free space.
Рекомендуемые требования: 1,4GHz, 512Mb RAM, 64Mb VRAM, 5,25 Gb HDD free space.



Сон. Я вижу страшный сон. Я вижу обезображенный парк аттракционов. Обезображенный кровью и разорванными в клочья игрушками. Страх поселился в моем сердце. Страх пожирает меня изнутри. Страх давит на остатки здравого смысла и шипящей кислотой разъедает дверь, ведущую к безумию. Надо проснуться. Надо вырваться отсюда. Надо вернуть себе тот привычный и родной, понятный мир, из которого меня украл этот кошмар. Надо... умереть.

Так начинается третья часть Silent Hill. Игра, которая игрой уже не является. Это бег на выживание, это смерть во спасение, это философия жизни. Не многие рассматривают Тихий город с этой точки зрения. Silent Hill поглотил меня и съел мою душу. Он открыто показал мне изнанку нашего мира и позволил хоть немного, но понять, что все наши общепринятые моральные ценности являются лишь тонким и лживым покрывалом, за которым притаилась настоящая человеческая сущность, не имеющая никакого отношения даже к животным инстинктам. Это лично мое открытие. Если вы не боитесь думать, умеете сопереживать и, самое главное, чувствовать, то этот город и вам откроет несколько страшных тайн. Главное — не потерять себя.

История Silent Hill берет свое начало в далеком 1999 году, когда известная компания KONAMI, сердце которой впервые забилось в стране восходящего солнца, выпустила на рынок свое первое творение в редком жанре survival horror. Эта игра была прямым конкурентом царствующего тогда Resident Evil. Сейчас о соперничестве никто не ведет и речи, поскольку фантазия создателей последнего сильно оскудела за прошедшие годы, что превратило некогда достойный сериал в так называемый action horror, где на первое место выходит уже массовый отстрел всего, что движется, а загадки... Да кому они нужны, эти загадки.

Первая часть Silent Hill впечатляла своим красивым трехмерным движком, изящными пазлами, атмосферностью и, самое главное, сюжетом. О нем следует рассказать более подробно, поскольку отношение к третьей части он имеет самое что ни на есть прямое. Молодой человек Гарри получил письмо от своей умершей несколько лет назад супруги, которая назначила ему "свидание" в милом туристическом раю — городке Silent Hill. Кто знает, что такое любовь, тот поймет: эта "болезнь" может заставить совершать самые безумные и неожиданные поступки. Поэтому Гарри, не долго думая, взял свою единственную дочурку и поехал на место встречи. Однако машина попала в аварию, дочь пропала, а Гарри остался в полном одиночестве в тихом, ужасно тихом городе, наедине со своими страхами, надеждами и кучей монстров, которые притаились в тяжелом тумане. После схватки с финальным боссом Гарри находит... нет, не дочь. Находит девочку, которая наполнила его лишенную смысла жизнь новым светом. Ничего оригинального? Найдите первую часть и поиграйте, тогда мы и поспорим.

Silent Hill 2, вышедший в 2001 году, перевернул все с ног на голову. Перед нами город впервые предстал в совершенно новом цвете, открыл новые тайны и ранил глубоко в сердце замечательным сюжетом. Графика была почти фотореалистичной, музыка — почти идеальной, ужас — почти совершенным. К чему все эти "почти"? Да просто пришел год 2003, когда наконец-то доползли вязкие щупальца таинственного тумана третьей части и до персональных компьютеров.

Перед тем, как продолжить, коснусь немаловажного, на мой взгляд, факта. Линейка низкобюджетной серии GeForce и Radeon умерла. Разработчики отнеслись очень щепетильно к своему детищу, выпуская продукт подобного уровня, поэтому и от потребителей требуют, скажем так, уважения. Игра на видеокартах, схожих по характеристикам с GeForce 1-2/ MX и с Radeon 7500, просто не запустится. Да и какая разница, по большому счету, если на них вы все равно не смогли бы увидеть и половины тех красот, которые представляет вашему вниманию обновленный движок игры? Не пожалейте денег на новое железо: здесь вам потребуется видеокарта, сравнимая с GeForce4Ti или Radeon 9500Pro. Поверьте, игра того стоит.

ОЦЕНКА

5 6 7 8 9 10

Игра, которую ждали и которая не разочаровала. Silent Hill 3 потрясает графикой, звуками, музыкой, сюжетом, философией и атмосферой. Игра, в которую хочется играть снова и снова. Без конца...

Я помню то время, когда только-только начали распространяться по сети слухи о начале разработки Silent Hill 3. Помню, какой поднялся переполох среди поклонников игры, когда было объявлено о том, что впервые за всю историю сериала героем будет являться девочка. Люди боялись увидеть в лице будущей героини очередной виртуальный секс-символ с "вооот такими глазами, вооот такой грудью и вооот таким пистолетом". Увольте, создатели Тихого города не идут на поводу у поклонников Лары Крофт. Лицо, полное боли, страха и обреченности. Она не может представить себя частью этого кошмара, который неожиданно ворвался в ее жизнь. Она не может поверить в то, что страшный сон, приснившийся ей в кафе, вдруг неожиданно перешагнул в реальность. Она не знает, почему все это началось, однако с решимостью отчаянного борется за жизнь, используя для этого все мыслимые и немыслимые способы. Она медленно открывает для себя все новые и новые ипостаси ужаса только для того, чтобы потом столкнуться с болью, которая перерастет в ненависть и жажду мщения. Идеальный персонаж для такой роли.

Существует много теорий о самой сущности Silent Hill. Ни одна из них не верна, ни одна из них не является откровенной ложью. Они балансируют на границе истины и нелепых домыслов. У каждого своя точка зрения. Позвольте познакомить вас с моей. Нет, я не собираюсь вдаваться в подробности касательно каждой из пройденных мной частей, описывать все нюансы и разжевывать вам идею каждой из них. Ограничимся лишь третьей частью.

Silent Hill — город, в котором "закон" не был просто словом. Там он исполнялся жестоко, безоговорочно и безжалостно. Убийцы, насильники и грабители могли лишь молить своих палачей о быстрой и безболезненной смерти. О, да. Их пытали часами, днями, неделями, убивали всеми мыслимыми и немыслимыми способами, драконьими мерами искореняя то зло, которое эти люди несли глубоко в своем сердце. Трупы закапывали в братские могилы, сжигали в огне, топили в болотах... Но пришло новое время — время, когда и к преступникам стали вновь относиться как к людям. Хорошо это или плохо — вопрос для моралистов, однако кровавая жертва была принесена, и она пробудила ото сна нечто, что можно назвать сознанием. И Silent Hill сам стал судьей, прокурором, адвокатом и палачом для всех грешников.

Однако есть и еще одна сила — бог-демон Самаэль, пробужденный однажды по слепому желанию безумной женщины, принесшей для этого в жертву свое собственное дитя. Бог был убит Гарри, героем первой части. Взамен утраченной дочери он нашел новую, которую назвал Хизер, однако кто она, так и осталось тайной даже для нее. Тяжелый меч предназначения был ясно виден им обоим: безмолвный, безжалостный и неукротимый. Гарри ненавидел ее. Любил ее. Сходил с ума от этих противоречивых чувств. А потом свыкся. Он был ничем. Он был лишь игрушкой в руках судьбы, в руках города, который с его помощью прикончил саму



ипостась зла. Для победы над богом нужна была сила. Город дал ее Гарри, умертвив его дочь, выпустив в нужную сторону яростное желание отца отомстить, подарив ему взамен новый смысл жизни.

Прошли годы. 17 лет. Бесконечность. Снова проснулись старые легенды, снова заговорили фанатики о воскрешении бога. Им нужна была новая жертва, Тихому городу — новый герой. Нельзя не восхититься его извращенной фантазией, когда он решил, что жертва и будет тем самым мстителем. Город осторожно ведет ее по пути силы, вынуждая шаг за шагом переступать через себя, сносить отвратительную изменчивость этого мира, убивать сюрреалистических монстров, резать их на части и умываться кровью. Здесь нет места жалости, никто не говорит о снисхождении — правосудие должно быть исполнено любой ценой.

И вот меч предназначения, в течение многих лет висевший у девочки над головой, потерял опору и начал набирать скорость, готовясь перерубить нелепую от начала и до конца нить ее судьбы. Кошмар пришел в ее жизнь неожиданно — для этого даже не пришлось возвращаться в Silent Hill. Город начал свою охоту, посмеиваясь над наивными фанатиками, решившими стать апостолами нового бога тьмы. Город все туже и туже затягивает невидимую удавку вокруг шеи Хизер, вынуждая ее вернуться на свою родину, к месту возрождения. Герою нужна цель — Город положил ему в руку ядовитую змею мести. Герою нужно оружие — Город не поскупился: все — от ножа и катаны до пистолета и автомата — было к услугам Хизер. Герою нужны приключения — Город перевыполнил план по всем параметрам. Герою нужна награда — Город подарил ей жизнь. В добрый путь, Хизер, в добрый путь.

Но это все лирика, которую можно опустить людям, которым не интересен сюжет. Перейдем к технической части.

Страшен ли Silent Hill3? Несомненно, страшнее первых двух частей вместе взятых. Психологи отработали свои кровные на все сто. Каждая картинка строго выверена, каждый план — продуман, синтез плавных витков камеры и музыки достиг своего апогея. У режиссеров фильмов ужасов теперь есть настольное пособие по созданию атмосферных и качественных страшилок. Если хотите получить полное "удовольствие" от игрового процесса, то выгоните всех домашних из дома, дождитесь полуночи, выключите свет, наденьте наушники и запустите игру... Предварительно не забудьте надеть памперсы. Последнее, конечно, шутка, но скажу вам честно, я такого еще не видел. Ни в одной игре я еще так не боялся проходить сквозь незапертые двери в комнаты. Ярче всего в моем сознании запечатлелась сцена в комнате с зеркалом, когда в его отражении все помещение начало медленно заливать кровью, которая затем стала перетекать в реальность, умывая главную героиню (несомненный поклон в сторону режиссера Silent Hill3). Это самая страшная сцена в игре, бьющая по сознанию в десяточку.

Игра полна сцен, наполненных таинственным символизмом. Непросто найти объяснение увиденному. Просто пожать плечами и пойти дальше... Не делайте этого ни в коем случае! Постарайтесь понять, найдите хоть какое-нибудь объяснение, иначе вы просто ничего не поймете. Игра бьет по всем фронтам чувственности. Сердце преисполняется жалости, сжимается от страха, разрывается от гнева и ненависти... Доверьтесь этому странному органу, порой он понимает действительность лучше бесполезного на 80% серого вещества, заполняющего наши головы.

Немалый вклад в атмосферу привносят предметы, встречающиеся по ходу игры. Наши старые добрые знакомые — фонарик и радио — появляются очень эффектно, разрушая хрупкую оболочку спокойствия, являясь предвестниками грядущего кошмара. Но это все ерунда, по сравнению с той ностальгией, которая просыпается в душе по возвращении в Silent Hill! Те же улочки, те же здания, тот же бар, тот же госпиталь... Когда я увидел медсестру, я чуть не расплакался от умиления. Все-все есть! Но наш мир нестабилен. Есть еще и другой, в который мы часто будем проваливаться. Он стал еще страшнее, еще мрачнее и еще кровавее. Хождения по альтернативному госпиталю из второй части вспоминаются, как прогулки в раю, — настолько все изменилось.

Загадки остались. Возросла ли их сложность, спросите вы? На уровне easy — проще пареной репы. На normal — уже можно неплохо развлечься, разгадывая талантливые головоломки, ставшие более логичными со времен второй части. Про уровень hard ничего сказать не могу, поскольку просто не знаю ни одного человека, который бы прошел игру на таком режиме сложности без солюшена до конца. Так что выбрать есть из чего.

Для тех же, кто решится на повторное прохождение игры, создатели разрешили сменить костюмчик главной героини, а также подобрать ей новое высокотехнологичное оружие, которое позволит с легкостью зачистить уровни от мерзких тварей. Кстати, в Silent Hill3 предусмотрено три концовки, что еще больше обеспечивает хороший replayability для этой игры.

Немалый вклад в создание зловещей атмосферы привносит графика. Без обиняков скажу, что это лучшая картинка, которую я видел за последние месяцы в играх вообще. Помните реалистичные и красивые ролики второй части? Теперь вся игра такая. Нет ни одной пререндеренной сцены, все выжимает из себя движок игры. Тени, по красоте и реалистичности превосходящие (затаите дыхание) Doom3. Не верите? Вспомните системные требования и проникнитесь. Честность и правдивость наблюдается во всем, даже в лицах, которые стали отображать настоящие человеческие эмоции лучше, чем это сделано в свежеукраденном Half-Life2. Тени откидываются абсолютно от всех предметов, на персонажей угрохано огромное количество полигонов. Стены со стекающей по ним шейдерной кровью, четкие и разнообразные текстуры, незыблемый эффект старой пленки — все это есть. Согласен, картинка некрасива, она тошнотворна и неприятна. Трупы, нечистоты, кровь, отвратительные монстры. Но... не отпускает. Этот мир очаровывает. Встречающиеся иногда провалы в реальность позволяют вытереть пот со лба. Погружение в альтернативный Silent Hill заставляет поседеть волосы на висках. Иногда создается впечатление, что ты чувствуешь запах... крови... и чье-то присутствие за спиной.

Однако все эти технические навороты ничего не стоят без замечательного звука и музыки, которой я могу петь хвалебные дифирамбы, восхищаться эмоциональным женским вокалом, очаровывающими мелодиями, полными отчаяния и надежды. Музыка сводит с ума. Она почти гениальна. Но это можно познать и на собственном опыте. А так — все равно, что описывать слепому цвет неба.

Звуки страшные, звуки ужасные — они всегда и везде преследуют нас. Как правило, не имеют под собой реального физического прототипа. Но иногда вслед за ними приходит кошмар и смерть, поэтому опасаться приходится самого тихого скрипа, самого безобидного стона... Эмбиент прекрасно гармонирует с картинкой, умножая во сто крат зрелищность игрового процесса.

Управление — один из самых важных элементов, про который обязательно стоит упомянуть, ведь игра изначально поселилась на игровых консолях и лишь недавно перешагнула линию фронта. Наконец-то привинтили поддержку мышки, что обеспечило нормальную жизнь для любителей компьютерных игр. Однако людей, привыкших пользоваться лишь клавиатурой, также не разочаровали — управление, пришедшееся по душе еще во второй части, по-прежнему рулит. Единственное, чего не хватало мне, как человеку, единожды поигравшему в Silent Hill 3 на PS2, так это геймпада с его эффектом обратной связи. Вибрации в такт биения сердца героини служили еще одной путеводной ниточкой, которая привязывала мое сознание к миру, в котором безраздельно властвует Тихий город.

Пришло время сделать выводы. Что такое Silent Hill? Я не знаю. Не спрашивайте меня. Я еще окончательно не сошел с ума, в отличие от создателей этой игры. Я не в силах понять до конца эту идею. Я смотрю лишь на верхушку айсберга, не видя ледяной глыбы, которую скрывает непробиваемая толща темной морской воды. Но я думаю, я пытаюсь найти решение этой загадки. Одно я знаю точно — это самая сильная игра, в которую я когда-либо играл. Здесь я имею в виду всю серию, поскольку рассмотрение третьей части без предыдущих сопряжено с элементарным непониманием игровой концепции и философской подоплеки. Поэтому не обессудьте за высокую оценку. Конечно — это предвзятость, но предвзятость обоснованная.

Lockust, lockust@tut.by
Диск для обзора предоставлен интернет-магазином CD-плюс http://cd.tut.by/

Они сражались за Родину

Игра: Call of Duty
Жанр: FPS
Разработчик: Infinity Ward
Издатель: Activision
Дисков в оригинальной версии: 1
Похожие игры: серия Medal of Honor
Системные требования: P3-700, 128MB RAM, 32MB VRAM, 1,8GB free space, DX9.0

ОЦЕНКА
5 6 7 8 9 10

Достойный преемник Medal of Honor. Ни в чем не уступающий, но во многом ее превосходящий. На сегодняшний день эта игра является лучшим шутером на тему Второй мировой. Если бы не старый движок, я назвал бы его лучшим шутером вообще. Но в любом случае, проект достоин внимания и очень высокой оценки - за благородность идеи и отличную ее реализацию.

Помнится, с годик назад, может, чуть меньше, вовсю мелькал на экранах мониторов проект Medal of Honor: Allied Assault, приковавший к компу на пару дней даже вашего непокорного слугу. Да, было там на что посмотреть — на тот день, пожалуй, лучший шутер на тему Второй мировой. Благодаря отлично сбалансированному геймплею, разнообразным и хорошо продуманным уровням он заставлял буквально забыть про все остальные гульки, имевшие несчастье одновременно с ним выползти на игровой рынок. С тех пор минул уже год, много крови вражеской утекло, много стреляных гильз валяется по окрестностям. МОНАА повзрослел, оброс несколькими аддонами, и, казалось, царствовать ему еще долго-предолго. Но судьба распорядилась иначе, и "Медали", похоже, придется посторониться, уступая дорогу преемнику.

Причин такого однозначного "переворота" несколько. Во-первых, на сегодняшний день МОНАА явно выглядит не так привлекательно, как год назад. Грубо говоря, похвастаться ему практически нечем — технологии его устарели, и то, что еще вчера вызывало восторг, сегодня рассматривается уже с легким недоумением. Нет, разумеется, "Медаль" была, есть и будет отличным проектом, несмотря на свой возраст. Вот только старого коня не стоит выпускать на ипподром, даже если он еще не портит борозду. Хотя уже пытается: каждый выпущенный аддон к МОНАА хуже, чем предыдущий, и становится вполне очевидно, что с серией пора завязывать. Это во-вторых. В-третьих, преемник "Медали", привнося много нового, тем не менее остается верен ее традициям, и посему ни в чем не уступает прародительнице. Называется проект Call of Duty, о нем и пойдет сегодня речь.

Не думаю, что стоит заострять внимание на главной тематике игры — это уже порядком надоевшая тема Второй мировой. Извечная битва с фашизмом никак не может закончиться — вот уже полтинник с лишним минул с тех пор, как отзвучало эхо последнего выстрела той войны, а разработчики никак не могут угомониться, продолжая мстить наци за их выходки. В реальной жизни повоевать не довелось, так повоюем в виртуальной, хоть в какой-то мере прочувствуем, каково было нашим дедам в те времена — ведь именно им, победителям в той ужасной войне, и посвящен этот проект, о чем недвусмысленно свидетельствует надпись в финальных титрах. Уже хотя бы за это Call of Duty достоин внимания. Но самое главное, что и в остальном проект не подкачал. "Медали — ничто, Долг — все", — именно таков девиз этой игры, а мы постараемся разобраться, насколько он правдив.

Часть 1. На войне как на войне

Временной промежуток, охваченный игрой, — от высадки союзников в Нормандии (...опятьдвадцатьпять!) до взятия Рейхстага, сиречь до штурма Берлина. Ну, невдомек западным программерам&издателям, что война-то началась намного раньше! Это для них, американцев, боевые действия в Европе начались именно с Нормандии, а для всего мира отправной точкой стала Польша. Ну да ладно, не о том речь. Здесь, в Call of Duty, полностью пересмотрена роль одного-единственного солдата — маленькой детальки в огромном механизме войны. Мы перестанем быть пупом земли, суперлейтенантом Пауэллом, в одиночку выигравшем чуть ли не все Европейские кампании. Один в поле не воин — отныне это стало догмой. Одинокий, пусть даже хорошо обученный солдат битву не выиграет — и здесь этот принцип стал чуть ли не ключевым.

См. страницу 18



Начало на стр. 17

Нет, никто не стал делать из Call of Duty командный шутер — и слава богу, скажу я вам. Мы по-прежнему в ответе лишь за собственную шкуру, но взаимодействие с остальными боевыми камрадами, может, и не всегда обязательно, зато всегда приносит большие плоды, нежели ведение боя в одиночку, по собственным правилам. Да, солдат-одиночка может зачистить целое здание — при должном везении, разумеется. Может совершить диверсию — опять-таки, если обстоятельства будут в его пользу. Но он ничего не сможет сделать в том случае, когда враг находится в более выгодных условиях. Когда вокруг рвутся снаряды, когда из-за свистящих над головой пуль приходится перемещаться исключительно ползком — тут уже не до импровизаций. Нужно быть как все: не высовываться, не лезть вперед, а стать частью единой боевой машины. Смысл всего вышесказанного сможет понять тот, кто уже поиграл в Call of Duty (CoD). После первых же минут начинаешь понимать, что время шуток и увеселительных прогулок прошло. Пусть мне не с чем сравнивать, но могу смело утверждать, что CoD наиболее реалистично отображает все то, что происходит в настоящих сражениях. Вся ретивость пропадает после пары-тройки "сольных выступлений", заканчивающихся, правда, всегда одинаково — предложением загрузить сохраненную игру. Тут-то и начинаешь прислушиваться к приказам командира, присматриваться к поведению однополчан, задумываться над смыслом таких понятий, как "прикрытие", "отвлекающий огонь", и делать выводы, что даже обычная винтовка иногда бывает эффективнее пулемета. Полное осознание того, что происходит и как себя нужно вести, приходит после того, как, пойдя на штурм вместе со всеми сослуживцами, одержишь убедительную победу, предварительно завалив несколько попыток одержать ее в одиночку.

Основная прелесть геймплея — именно в его реализме. Это когда поступаешь так, как подсказывает логика и здравый смысл, а не так, как привык поступать в других шутерах. Подвиги и героизм — это, конечно, хорошо, но ведь в данном случае наша цель — пройти игру, а не доблестно сложить голову во славу отечества. Поэтому тут, в мире Call of Duty, нужно привыкать к затяжным (ну, относительно) перестрелкам, лишь на секунду высовываясь из укрытия, чтобы послать очередь в сторону врага, и тут же прятаться, дабы избежать ответной. Смею вас уверить: ни ваши камрады, ни враги не ринутся, сломя голову, в штыковую — создается впечатление, что они тоже хотят жить. Да, в закрытых помещениях можно лезть нахрапом — в надежде нажать на курок раньше, чем это сделает противник. Но так как большая часть сражений в Call of Duty будет происходить на открытой местности, то максимум, что вы можете себе позволить, это короткие перебежки под прикрытием братьев по оружию. Чесслово, в самом начале, проходя тренировку, я в душе посмеялся над разработчиками, заставившими читать плакаты с элементарными, казалось бы, правилами ведения боя. Ну, вроде "Иди в бой, только перезарядив оружие" или "Перемещайся только от укрытия к укрытию". Как оказалось, напрасно. Законы Call of Duty требуют неукоснительного выполнения этих правил, иначе наша карьера солдата окончится, не успев начаться, во время первой же атаки, причем, неважно чьей. Все прочувствовал на себе — и когда внезапно заканчивались патроны в обойме, а времени на перезарядку враги уже не дали; и когда вражий снайпер ловил меня на открытом пространстве; и когда первым рвался в атаку, тем самым концентрируя на себе внимание вражеского пулеметчика. Война есть война, и, как говорил герой Василия Шукшина: "Если бьют нас — поделом бьют. Воюйте лучше, сукины сыны". Call of Duty учит нас не стрелять. Не бегать. Воевать. Причем по всем правилам.



Часть 2. Три солдата. Три судьбы. Одна война.

Call of Duty дает нам возможность повоевать под цветами трех разных стран, принимавших участие в битвах за Европу — США, Британии и (о чудо!) СССР. Три страны; три солдата, доблестно воевавших за освобождение мира от фашизма. У каждого будет своя история, свои сражения, свои победы. Это как три эпизода из всей войны, слитых воедино. К сожалению, последовательность прохождения строгая, выбора нам не дадут. Лишь после выполнения всех миссий за солдата одной армии нас допустят к прохождению за другую. Практически ничем эти три эпизода не связаны, да и не должны. Это как три фрагмента одного большого полотна, война глазами трех разных солдат. Думаю, будет правильным поподробнее рассмотреть каждого из них.

Рядовой Мартин, армия США.

Война для Мартина начинается в Нормандии, с высадки союзников. Слава богу, от уже опостылевшей операции "Оверлорд" мы здесь избавлены, так как руководство поставило Мартину задачу, несколько отличную от банального штурма побережья. Он — pathfinder, то бишь следопыт. Его цель — координировать воздушное десантирование войсковых подразделений путем установки радиомаяков в нужных местах. И уже после высадки союзников он под началом капитана Фоули (Foley) будет принимать участие в освобождении оккупированной Франции от фашистских захватчиков. Большая часть миссий будет проходить в населенных пунктах, причем, не в больших городах, а в маленьких уютных деревушках — будет возможность ознакомиться с особенностями местной архитектуры.

Специфика каждого эпизода не только в миссиях — их времени или месте. Разные страны — разное вооружение, экипировка, да и менталитет другой. Это, конечно, не так существенно, как вооружение, но все же создает ощутимый эффект, когда переходишь к следующему эпизоду. Довольно интересно понаблюдать за поведением, эмоциями вояк разных национальностей. Американский взвод почему-то больше всего напоминает чуть ли не единую семью, где каждый думает в первую очередь о своих однополчанах, а уже потом — о себе. Не знаю, какой нации принадлежат разработчики из Infinity Ward, но, скорее всего, — американцы. Оттого и контрастнее всех показана именно их нация.

Об оружии. Я тут не зря такое внимание уделяю вооружению, хотя бы потому, что в Call of Duty оно претендует на историческую достоверность. Может, я и не слышал, как стреляет ППШ, но почему-то очень хочется верить, что именно так, как здесь. К тому же, каждый ствол тут имеет свои характеристики, которые важно учитывать в бою. Итак, в распоряжении американцев имеются:

1) **Винтовка M1A1 Carbine** — 15 патронов в магазине, автоматическая перезарядка. Простое, скорострельное (для винтовки) и точное оружие.

2) Ее младшая сестра, знакомая еще по МОНАА, — **M1 Garand**. 8 патронов в магазине, автоперезарядка с возможностью менять магазин лишь после опустошения вставленного.

3) **Автомат Томпсона**, по 30 патронов в магазине, с возможностью вести огонь как одиночными выстрелами, так и очередями. Наш главный союзник в борьбе с наци.

4) **Ручной пулемет BAR**, самое слонобойное оружие из доступных американцам. Хоть и имеет 20 патронов в магазине, из-за чего требует постоянного внимания, зато отлично успокаивает супостатов.

5) **Пистолет Colt.45-калибра**. Последнее средство, когда под рукой нет ничего другого. Тем не менее, помогает выжить в критических ситуациях.

6) **Снайперская винтовка Springfield** — пятизарядная, в представлениях не нуждается.

7) Ну, **гранаты** описывать не будем, они по своему действию мало чем отличаются — и американские, и русские, и немецкие.

Имейте в виду, что пока у бойца всего две руки, он может таскать с собой лишь два ствола (о чем заботливо напомнил нам сержант Moody во время прохождения тренировки), так что поднять с земли новый можно, лишь выбросив сначала старый. Пистолет и гранаты не в счет.

Сержант Эванс, войска Ее Величества

Не припоминаю точного названия воинской части, в которой служит Эванс, но это точно какое-то элитное спецподразделение. Основное назначение воинской части — операции повышенной секретности, плюс диверсии в тылу врага. Одним из самых громких дел Эванса станет саботирование германского линкора "Тирпиц", одного из самых больших кораблей Второй мировой. Миссии большей частью будут проходить, как было сказано, на оккупированной территории, вдали от линии фронта, так что массовых баталий не будет. Отсюда и несколько иной стиль прохождения — меньше командных действий, больше произвола.

На вооружении у англичан состоят:

1) **Винтовка Lee-Enfield**, десять патронов в магазине, с ручной перезарядкой, что отрицательно сказывается на скорострельности.

2) **Автомат Sten**, знакомый еще по Return to Castle Wolfenstein, 32 патрона в магазине.

3) **Bren LMG** (light machine gun) — ручной пулемет, имеющий 30 патронов в магазине и отличную точность стрельбы (в ущерб убойной силе).

4) В качестве табельного пистолета — все тот же **Кольт 45-ый**. А в качестве снайперской винтовки — трофейная немецкая Kar98 с навесным оптическим прицелом.

Рядовой Алексей Иванович Воронин, Красная Армия

Алексей — снайпер. Не по выучке, а по необходимости (жизнь заставила). Даже значок соответствующий имеет (с надписью "Снайпер":)) и Грамоту (какую еще грамоту???). Свой боевой путь начал еще в Сталинграде обычным рядовым (впоследствии дослужился до сержанта). Не знаю, с чего разработчики взяли, что в советской армии повсеместно(!) свирепствовали военные комиссары (как их тут называют), беспощадно расстреливавшие всех, кто отступал или же просто не хотел идти дальше. Да, в штрафбатальонах такое явление имело место, но не везде же! Тем не менее, при обороне Сталинграда (боевое крещение Алексея) эти комиссары дыхнуть свободно никому не давали. Известная поговорка о том, что в советской армии была одна винтовка на отделение, тут продемонстрирована просто с поразительным цинизмом. Подходит, значит, наш Алексей к одному из комиссаров, которые оружие солдатам раздавали, — давай, мол, винтовку. А тот, гадюка, отсыпает ему в ладонь пяток патронов(!!!) — иди воюй, солдат. Просто патронов, без винтовки! Что, этими патронами в фашистов бросаться?! Хорошая философия: раз ты русский солдат, так пойди, добудь себе оружие! И бросается эта толпа несчастных, безоружных ребят прямо на гнезда, из которых торчат дула немецких MG-42. А сзади бежит этот гад-комиссар, грозя пристрелить каждого, кто повернет назад. Ужас. Как Алексей из этого выпутался, узнаете сами. Скажу лишь, что закончится его боевая карьера на крыше Рейхстага, вместе с войной.

Советская кампания по стилю сильно напоминает американскую, только вместо деревень — разрушенные города. В бой мы будем идти не все время со своей родной частью, а постоянно с кем-то новым, так как Алексей будет кочевать из одной части в другую — ну, зная историю, вы поймете почему.

Вооружение Советов до боли знакомое, хоть и немногочисленное:

1) **Винтовка** (здесь почему-то наган) **Мосина** — 5 патронов в обойме, ручная перезарядка, однако очень высокая точность. Может быть и с оптическим прицелом — главный инструмент Алексея.

2) Любимец **ППШ** — вот уж всем автоматам автомат! 71 патрон в обойме (потому и любимец), хорошая точность и скорострельность. На мой взгляд, лучшее автоматическое оружие в игре.

3) Русских пистолетов тут нет, поэтому пользоваться придется трофейными **Люгерами**. Встречалось и известное по фильмам противотанковое ружье, но только в стационарном состоянии.

В целом, все кампании проходятся на одном дыхании. Потрясающая по накалу и атмосфере обстановка во время крупных сражений по-настоящему заставляет забыть о реальном мире и с головой погружает в мир виртуальный. Среди всех военных шутеров этот я, несомненно, поставлю на первое место — и за реальность воссоздаваемой картины, и за отличный дизайн и проработку уровней. Очень порадовал новый, прицельный режим стрельбы: когда наш бравый вояка целится именно через прицельное устройство оружия, увеличивается точность стрельбы, но уменьшается обзор (ненамного) и скорость передвижения. Есть возможность схватиться с врагом врукопашную — ведь из автомата/винтовки/пистолета можно не только стрелять, но и бить им. Поэтому намного веселее не давить фашистскую гадину, а бить ее. Прикладом. В морду. Чтоб помнила.

Часть 3. Война на экране монитора

В графическом оформлении, к великому сожалению, небольшое разочарование. И не из-за корявости рук программистов-разработчиков — наоборот, они молодцы. И не из-за дизайнеров — тоже постарались на славу. Главный минус графики — в движке. Это все равно Q3-Engine, хоть и переработанный. Он уже старый для сегодняшнего времени, его вот-вот выложат для бесплатного скачивания:) — должны, по крайней мере, хотя бы из моральных соображений. Если бы не было на свете прельфы HL2 и Макса-Второго с их интерактивным миром и потрясающей физикой, возможно, я и поставил бы Call of Duty высшую оценку за графику. Но, увы. Да, CoD смотрится очень достойно, лица не в пример тем, что были в МОНАА, отлично смотрится и окружающий мир. Но вот анимация подкачала — ведь Q3 делался без замаха на реалистичность движений, поэтому атака наших камрадов больше напоминает спринтерский забег бройлеров. В общем, если бы не движок... Эх, обидно.

Зато мультимедиа-оформление на высоте. Музыкальные треки тут есть, но они заглушаются музыкой войны, если ее можно так назвать. Звучит глупо, но разрывы снарядов, пулеметные очереди или даже гневные крики фрицев (наконец-то понемецки!) настолько гармонично вплетаются в происходящее действо, что ничего другого и не требуется. Тут свой голос имеет каждый ствол, и по одному только звуку стрельбы можно определить: кто, где и с кем ведет перестрелку. А какое эхо... Вам не передать! Берите самые большие наушники и слушайте, слушайте. Еще одна благодарность разработчикам.

Leviafan, leviafan2002@mail.ru

Диск для обзора предоставлен торговым рядом "Пилот" на ст.м. Институт Культуры

Петька 4: День независимости



В аэропорту

Наш пипилац осуществляет экстренную посадку. Как всегда начинаем с тщательной рекогносцировки местности: разговариваем со всем, что шевелится, и трогаем все, что плохо лежит. Идем к афро-россиянину и в разговоре вынуждаем его плюнуть в плакат дротиком. Запоминаем этот фокус: он нам еще пригодится. Подбираем дротик, а заодно из разбитой машины достаем отвертку. Из стоящих у стены кроссовок вытягиваем шнурки. Возвращаемся к пипилацу и стучимся в дверь (в этом действии нет необходимости, но оно во многом оправдывает наши последующие манипуляции). Узнав о себе много нового от механика, применяем на дверь шнурок и вновь стучимся. Да здравствует справедливость! Забираем выпавшую трубочку и соединяем ее в инвентаре с дротиком. Получившимся оружием выводим из строя видеокамеру (локация с факиром), а из мусорного ведра достаем баночку с гуталином (делать это можно лишь в том случае, если в поле зрения нет крысы).

Отправляемся к пограничнице и отверткой снимаем нижнюю панель в капсуле отдыха. Пробуем менять кнопками сны и останавливаем свой выбор на изображении факира. Клиент впадает в транс, а нам-то это и нужно. Пользуемся замешательством пограничницы и снимаем со стены авоську с колбасой. Идем к мусорному ведру и кладем в него колбасу. Далее рассматриваем наглядную агитацию, направленную на борьбу с перееданием.

Теперь надо выручать крысу — дадим ей баночку гуталина. А что нового у нас в багажном отделении? Ага, собака что-то учуяла, и пока пограничник побежал домой, то есть за подмогой, конфискуем чемоданчик с гуталином. Не выходя из комнаты, применяем этот чемодан на Петьку. Неплохо вышло, не правда ли? Теперь раздобудем нуль-джампер. Негр-охранник с радостью пропустит своих темнокожих братьев к вождю, который любезно согласится обменять нам нуль-джампер на пачку обесценившихся зеленых денег. Но вновь этот хитрый прибор не попадет к нам в руки — придется предварительно обезвредить обезьяну. Для чего вновь идем к факиру-пасечнику и забираем у него дудку, с помощью которой загипнотизируем макаку.

Стиральная машина

Используем в инвентаре нуль-джампер и с его помощью перемещаемся на локацию "стиральная машина". Беседуем с рекламным агентом и выспрашиваем у него, как запустить эту чудо-машину (особое внимание обращаем на очередность нажатия кнопок). Отверткой открываем панель управления стиральной машины и запоминаем расположение цветных проводков. Закрываем панель, нажимаем нужные клавиши и пытаемся смыть грим. Но не так все просто: без стирального порошка ничего не выйдет. В поисках моющего средства возвращаемся к вождю и забираем у него 2 пачки порошочка. Да, понт — это сила. Теперь спокойно можно засыпать порошок в воронку стиральной машины и полноценно мыться.

Ретро-клуб

Идем налево. Разговариваем с бабуськами о проблемах поколений и пробуем перейти на противоположную сторону дороги — получаем от робокопа квитанцию и идем к зданию с вывеской Ретро-клуб. Далее квитанцию применяем на дверь (дальнюю), то же делаем и с отверткой (кстати, можете записать этот алгоритм к себе в "Энциклопедию юных сурков" — очень действенный способ добывания ключей, проверено на личном опыте) — вот он ключик. Открываем дверь и заходим внутрь. Вынимаем из кармана пиджака, висящего на двери, фотокарточку и идем в гримерку. Из-под стола первым делом извлекаем пустую бутылку. Разговариваем с девушкой, показываем ей фотографию и пробуем открыть футляры с музыкальными инструментами. Возвращаемся за кулисы и разговариваем с администратором клуба. Вновь беседуем с девушкой (ее, кстати, Юлией кличут) и дальше с помощью служебного телефона звоним тем людям, чьи имена будут фигурировать в разговоре. Забираем у Юлии ключ и открываем инструменты. Еще раз разговариваем с админом и выходим на сцену. После того, как ВИЧ и Петька "порвут" зал, забираем призы и беседуем с пионером-фанатом. Затем делаем сюрприз бабкам — дарим им билеты в ретро-клуб и залазим на крышу. При попытке спуститься Петька неожиданным образом оказывается на светофоре. Подаем сигнал SOS Чапаеву, а после трагедии с робокопом забираем руку-манипулятор (чего добру пропадать-то). Направляемся в военкомат.

Военкомат

В военкомате разговариваем с призывниками и начинаем проходить медосмотр. Лучше всего начать с терапевта. Когда Василий Иванович проходит все тесты, пытаемся сделать то же Петькой — не вышло. Теперь нажимаем на силомер с надетой рукой-манипулятором. Со стола забираем семечки и шагаем к монаху Шаолинь кормить голубей. После этого нажимаем кнопку, включающую тренажер, и тренируем у Петьки ловкость. Возвращаемся к терапевту и проходим тест до конца.

Выходим в коридор. Портим закрывающий механизм на двери терапевта. Следующий — логопед. Разговариваем с ним и узнаем, что он очень любит пиццу. Учтем. Дальше — к окулисту. Пробуем пройти тест Василием Ивановичем. Оставляем его тут. Петькой идем к ретро-клубу. В пустую бутылку набираем воды из фонтана, а с афишного столба снимаем плакат. Возвращаемся к окулисту и применяем бутылку на Петра — первая часть теста пройдена. Через окно в кабинете терапевта дразним продавца томатов — вот и вторая половина теста позади. Быстро проходим задания окулиста Петькой и держим путь на торговую площадь. Подбираем с пола пиццу и заходим в банк. На стенд "Разыскивается" вешаем свой плакат и совершаем ограбление. Выходим из банка. Покупаем игрушку у представителя самой многочисленной национальности. Разбираем ее в инвентаре и пружинку соединяем с пиццей. Получившийся сюрприз отдаем логопеду, после чего помогаем вымыться в стиральной машине. Следующий главврач...

Психбольница

С разрешения психбольного перевешиваем на противоположную стену картину с домом, а плакат с мухой вешаем на дверь. Нажимаем на кнопку вызова медперсонала и... получаем свою дозу "адреналина". Беседуем с психом, складывающим кубики, о человеке-пауке. И вынуждаем того охотиться на мух. Еще разок вызываем сестру. Теперь мы можем выйти в коридор. Там связываем конец паутины с нитками и возвращаемся в палату, чтобы поговорить с Анкой. Теперь будем управлять ею.



Выходим в коридор и в разговоре с вахтершей обещаем принести чудо-шампунь. Следуем в ординаторскую. Подбираем пурген, чемодан, шампунь и пустую чашку. Чашку применяем на кофеварку и получившийся напиток смешиваем с пургеном. Шампунь отдаем вахтерше, а кофе — Ловеласу Ловеласовичу. Когда он убегает, забираем со стола ноутбук и читаем лежащие в шкафу карточки пациентов, особое внимание уделяем хакеру. Даем ноутбук хакеру. Через ординаторскую и второй корпус попадаем в туалет. Поднимаем с пола шпильку и возвращаемся в кабинет директора. Ставим ноутбук на место. Шпилькой открываем шкаф и прячемся в нем. Выйдя из укрытия, в висящей на ширме одежде находим ключ. Не забываем прихватить ноутбук. Отдаем все вещи Василию Ивановичу. С этого момента судьба вновь связывает нас с красноармейцами. Ключом открываем дверь в генную лабораторию и применяем ноутбук на провод. Проходим тест. "Люди в белом" приветствуют нас...

Гадюкинский катаклизм

Идем к фермеру. Рядом с бассейном лежит багор — поднимаем его. Заходим в домик самогонщицы. Чтобы ребенок успокоился, отдаем ему игрушку, получаем за это бутылочку першака. Идем к радисту и отдаем ему отвертку. Направляемся в штаб. У входа подбираем шланг. В здании штаба разговариваем с Фурмановым. Выходим.

На локации с компрессором замечаем инопланетянина, который поспешно сматывается в люк (ну или, по словам ВИЧа, в дырку). Применяем шланг на люк и нажимаем на рычаг. Забираем шланг и пульт. Применяем пульт на стену, из которой появился гуманоид, и заходим в потайную комнату. Находим бластер и стреляем из него в инопланетянина. Выключаем гипноизлучатель, ставим на табурет (слева) граммофон, включаем гипноизлучатель вновь. Возвращаемся к Фурманову и получаем новую должность. Теперь радист пропустит нас в склад-палатку. Там мы забираем метеозонд, дымовую шашку, жевательную резинку и противогаз.

Держим путь к фермеру. Сбиваем бластером со столба "матюгальник", кошка тоже пригодится. У фермера меняем бластер на корзинку яиц. В круглое окошко сарая (за домом фермера) закидываем кошку. Петькой пролазим в образовавшуюся нору и, отодрав заплатку, набираем картошки. Затем бросаем дымовую шашку в полевую кухню. Надеваем Петру противогаз и достаем оттуда пачку масла. Соединяем метеозонд со шлангом и применяем получившуюся конструкцию на компрессор. Включить последний нам поможет багор. Разбираемся с инопланетным супостатом. С полки забираем книгу и, разобрав ее, получаем карточку доступа к ОЛО. На клоноаппарат применяем масло, самогон, картофель и яйца. Начинаем эксперимент по клонированию (в домашних условиях не повторять). Провожаем взвод Мелкопетек у компрессора и направляемся к летающей тарелке.

Карточкой открываем дверь, но внутри узнаем, что для запуска необходим бластер. В домике у самогонщицы меняемся с ребенком (бластер-жевательная резинка). В ОЛО используем Бластер и книгу на дальний агрегат. После вынужденной посадки подбираем зарядившийся бластер. Заходим в дырку в стене и оказываемся у изобретателя. Применяем бластер на конденсатор. Приводим в действие машину времени.

Царская Россия

Вот мы и в прошлом. Разговариваем с прачкой и идем к дому палача. Вырываем с грядки лукавицу. На Красной площади около телеги находим веревку. Заходим к первопечатнику. Меняем у него корзинку с ноутбуком на валик, чернила и муху. Валик отдаем монаху. Подбираем кисточку с остатками золотой краски и применяем ее на цыганку — сама напросилась. Перемещаемся на заставу и используем лук на Петьку. Не словив монету, заходим в кабак. Общаемся с посетителями. У стойки подбираем сито и перемещаемся на берег реки.

Применив сито на песок, находим монету, за которую покупаем в кабаке бутылку водки. Поднимаемся на колокольню (около церкви) и отдаем водку Пашке-летуну. Звоним в колокол один раз и направляемся в кабак требовать назад его крылья. Чтобы найти клиентов в кабак, шагаем на заставу. Опустошаем бочонок с пивом. Бежим позвонить в колокол еще раз и возвращаемся обратно.

Немцам пива захотелось. Сообщаем об этом хозяину кабака. Получаем крылья. Получив назад свое имущество, Пашка соглашается закинуть нас в царские покои. Показываем государю договор и применяем на горшочек с медом муху. Теперь мед можем забрать себе. За спиной у Ивана Васильевича картина — запоминаем расположение оружия у рыцарей. В коридоре меняем оружие соответственно картине. К крюку на потолке привязываем веревку. Нажимаем на кнопку и проваливаемся в потайную комнату.

Со стены снимаем красное полотнище и плакат. На столе находим "Капитал", применяем его на "лампочку Ильича". На полу подбираем динамитную шашку и поджигаем ее факелом. Нажимаем на низ веревки и оказываемся у реки.

Рыбнадзора не наблюдается — подбираем рыбу. У первопечатника взамен на сито получаем скипидар. Показываем знамя охраннику пыточной и попадаем к палачу. Тот просит нас принести что-нибудь перекусить. Жене палача отдаем рыбу и скипидар. Надеваем на Петьку одежду, которую она оставила. Петька — вылитая доярка, грех молочка не добыть. Забираем у хозяйки обед и скипидар. Возвращаемся в пыточную. Отдаем узелок. Поднимаем с пола щипчики и пробуем покрутить колесо на дыбе. Щипцы вручаем дочке палача, чем спасаем ворону и заодно приобретаем кляп. В пыточной ставим на подоконник горшочек с медом, Ваньке даем кляп и еще раз вращаем колесо.

Теперь — в кабак, и сразу на заставу. Поднимаем губную гармошку, письмо и порох. В Немецкой Слободе отдаем письмо аптекарю. После разговора с ним выходим во двор. Применяем гармошку на пьяницу под балконом. В аптеке находим виагру. Забираем гармошку обратно и заходим в дом к фрау Марте. Вешаем в рамку плакат, а из-за картины напротив достаем ключ. На улице применяем ключ на будку с поросенком. В трактире подсыпаем в пиво виагру и достаем патрон из ружья.

Вновь идем к фрау Марте. Кликнув по ширме, беседуем с дамой и ведем ее в аптеку. На стойке берем вазелин и медный купорос. В банке на столе смешиваем все компоненты исчезающих чернил (вазелин, купорос, чернила, порох и скипидар). На Красной площади перекладываем из одной кормушки в другую сено. Заходим к писарю, применяем пробирку на чернильницу. На машине времени возвращаемся в 2050 год. Забираем бластер и последний раз заводим летающую тарелку. Смотрим замечательный финальный ролик.

Год 2003-й

Начинаем с нетерпением ждать выхода следующей части приключений веселых и бесстрашных красноармейцев, благо разработчики поставили в конце "Дня независимости" жирное многоточие.

Сергей "Ejik" Шарко

Руководство: Gothic

В данной статье собраны ответы на ряд вопросов — уверен, что многие, уже игравшие в Готику, прочитав эту статью, найдут массу интересного для себя.

1. Советы.

● Если в процессе путешествий по горам вы случайно попали в расщелину, из которой нормальным путем не выбраться, попробуйте комбинацию Ctrl+Alt+F8. Эта функция также может использоваться для подъема в недоступные места.

● В игре есть очень хороший баг, позволяющий прыгать с любой высоты, не получая абсолютно никаких повреждений: просто держите в процессе полета кнопку влево или вправо. Эта функция позволяет намного быстрее перемещаться (особенно это заметно в шахте старого лагеря).

● Если есть желание утолить жажду крови, то стоит изменить строчку в SYSTEM/GOTHIC.INI с "blood Detail=2" на "bloodDetail=3". Забавные вещи ждут вас тогда :).

● Луки намного эффективнее мечей против большинства противников. Вывод: используйте луки. Они позволят "убрать" неугодных тварей с пути намного раньше, чем это позволит сделать любое оружие ближнего боя (что, соответственно, позволит получить намного больше опыта).

● Если хотите, чтобы ваши финальные характеристики были выше, не используйте эликсиры, поднимающие параметры, пока не раскачаете их до 100 (выше тренировать нельзя, а "бутылочки" все еще действуют). Это не касается эликсиров, увеличивающих количество хитпоинтов (их можно пить в любое время). Кстати, крестьянин Горацио из Нового лагеря также добавляет пятерку к силе, но только до сотни. Так что к нему лучше сходить в самом начале.

● В игре очень много свитков, которые нельзя купить. Большинство из них — свитки трансформации. Они позволяют путешествовать там, где ранее это было бы невозможно. Пример: трансформация в Оркскую Гончую позволит свободно передвигаться по землям орков. Кстати, выход из трансформации — Enter.

● Когда вы достигнете определенного уровня, можно будет не тратить деньги на многие вещи — их можно получить, "вырубив" (убивать не стоит) противника и взяв все, что нужно. Этим же путем можно достать себе оружие у стражников :). Занимаясь подобными делами, стоит заманить "объект" в какую-нибудь лачугу и сделать все в ней.

● Если найдете лабораторные колбы (lab flask), то идите в лабораторию алхимии в лагере сектантов и используйте аппарат, что стоит там. Таким образом можно получить бесплатные эликсиры.

● Для того чтобы быстро решить некоторые квесты в дальнейшем, нужно по пути собрать следующие вещи: 5 Apples, 2 Rice Schnapps, 5 Beer, 3 Bread, 2 Cheese и 2 Grapes. Не ешьте виноград (Grapes), так как он очень редко встречается в игре. Его можно купить у Вольфа (Wolf) из Нового лагеря.

● Не стоит заходить в области, в которых у вас нет квеста. Шансов сделать игру непроходимой намного больше, чем вы думаете.

● Некоторые квесты требуют наличия лука и стрел, так что, играя воином или магом, не пренебрегайте этим замечательным оружием.

● Некоторые из персонажей неуязвимы (Диего, например). Они такими остаются вплоть до определенных частей игры.

● Если вы не хотите тратить поинты на тренировку одноручного оружия и собираетесь в дальнейшем использовать только двуручное, то стоит тренироваться этому скиллу у Ли (Lee) из Нового лагеря. Он не требует мастера одноручного оружия для тренировки двуручного.

● За убийство призванных монстров дают очки опыта.

● Купить лук можно у Кавалорна (Cavalorn). Его можно легко найти, выполняя задание Торуса (он просит избавить лагерь от Мордрага). Бить Мордрага не нужно (зачем?). Просто попросите отвести вас в Новый лагерь. После выхода из города вы спуститесь в ущелье. Если посмотреть направо, то там можно увидеть старую лачугу — в ней Кавалорн и живет. Этот парень продает луки, стрелы, а также обучает стрельбе из лука и подкрадыванию.

● Бесплатный лук можно найти в одной из пещер шахты (в нее можно попасть из комнаты, где стоит плавильня руды; там же работает оркраб). В этой же пещере, поднявшись по лестнице, вы найдете кольцо ловкости +5.

● В одном из сундуков в доме Finger'a лежат бутылки +3 к Ловкости.

● Спать можно в любом доме. Не стоит обращать внимание на крики хозяина — просто быстро бегите к кровати и юзайте ее. Кстати, этот способ позволяет "обносить" сундуки. Выспавшись до утра, вы обнаружите, что хозяин снаружи и никто не следит за вами внутри дома. Можно смело взламывать сундуки и брать все, что хочется. Я бы посоветовал в самом начале таким способом избавить Диего от лишней руды (у него лежит около 150 кусков).

2. Полезная информация.
Атрибуты.

● **Strength.** Стоимость — 1 скиллпоинт за единицу атрибута. Тренируется до 100. Далее — артефактами или эликсирами.

Атрибут можно поднять у Diego (Старый лагерь), Thorus (Старый лагерь), Lares (Новый лагерь), Lee (Новый лагерь, после того, как становишься наемником), Gor Na Toth (лагерь сектантов), Cor Angar (лагерь сектантов, после того, как становишься темпларом).

Основной атрибут для воина. Влияет на повреждения, наносимые оружием ближнего боя (каждая единица силы добавляет единицу к повреждению).

● **Dexterity.** Стоимость — 1 скиллпоинт за единицу атрибута. Тренируется до 100. Далее — артефактами или эликсирами.

Атрибут можно поднять у Diego (Старый лагерь), Thorus (Старый лагерь), Lares (Новый лагерь), Lee (Новый лагерь, после того, как становишься наемником), Gor Na Toth (лагерь сектантов), Cor Angar (лагерь сектантов, после того, как становишься темпларом).

Основной атрибут для рейнджера. Влияет на повреждения, наносимые луками и арбалетами (каждая единица ловкости добавляет единицу к повреждению), а также на скорость стрельбы.

● **Mana.** Стоимость — 1 скиллпоинт за единицу атрибута. Тренируется до 100. Далее — артефактами или эликсирами.

Атрибут можно поднять у Torrez (Старый лагерь), Chronos (Новый лагерь), Gor Na Toth (лагерь сектантов), Baal Cadar (лагерь сектантов).

Основной атрибут для мага.

Оружие ближнего боя.

● **One-handed weapon.** Имеет два уровня. Первый уровень: 10 скиллпоинтов; второй — 20.

Скилл тренируется у Scatty (Старый лагерь), Corc (Новый лагерь), Gor Na Toth (лагерь сектантов).

Позволяет производить связки из ударов. Увеличивается скорость ударов, снижается вероятность случайного прерывания атаки, уменьшаются паузы между ударами, увеличивает шанс критического удара.

● **Two-handed weapon.** Имеет два уровня. Первый уровень: 10 скиллпоинтов; второй — 20.

Скилл тренируется у Thorus (Старый лагерь, после присоединения к стражникам), Lee (Новый лагерь, после присоединения к наемникам), Cor Angar (лагерь сектантов, после присоединения к темплырам). Позволяет производить связки из ударов. Увеличивается скорость ударов, снижается вероятность случайного прерывания атаки, уменьшаются паузы между ударами, увеличивает шанс критического удара.

Двуручное оружие наносит большие повреждения, чем одноручное. Кроме того, оно имеет больший радиус действия, что позволяет держать оппонента на расстоянии.



Оружие дальнего боя.

● **Bow.** Имеет два уровня. Первый уровень: 10 скиллпоинтов; второй — 20.

Скилл тренируется у Cavalorn (неподалеку от Старого лагеря), Wolf (Новый лагерь).

Увеличивается скорость стрельбы, увеличивает шанс критического удара.

● **Crossbow.** Имеет два уровня. Первый уровень: 10 скиллпоинтов; второй — 20.

Скилл тренируется у Scorpio (Старый лагерь, после присоединения к стражникам).

Увеличивается скорость стрельбы, увеличивает шанс критического удара.

Арбалеты наносят больше вреда, чем луки, но их скорострельность ниже.

Воровские умения.

● **Lockpicking.** Имеет два уровня. Первый — 10 скиллпоинтов; второй — 20.

Скилл тренируется у Finger (Старый лагерь), Wedge (Новый лагерь).

Уменьшает вероятность поломки отмычки при неправильной комбинации.

● **Pickpocketing.** Имеет два уровня. Первый — 10 скиллпоинтов; второй — 20.

Скилл тренируется у Finger (Старый лагерь), Wedge (Новый лагерь).

Увеличивает вероятность удачи при воровстве. По моему мнению, абсолютно бесполезный скилл, так как все необходимые вещи можно добыть, просто "вырубив" того, у кого они есть.

● **Sneaking.** Для изучения необходимо 10 скиллпоинтов.

Скилл тренируется у Cavalorn (неподалеку от Старого лагеря). Опять же, я считаю, что это абсолютно бесполезный скилл. Нужен лишь для того, чтобы произвести впечатление на Finger'a.

Прочие умения.

Acrobatics. Для изучения необходимо 10 скиллпоинтов.

Скилл тренируется у Buster (Новый лагерь).

После изучения герой получает возможность дальше прыгать, а также получать меньшие повреждения при падении с высоты. Хотя лично мне хватало обыкновенных прыжков.



Охотничьи умения.

Каждое требует по одному скиллпоинту.

Skin Reptiles — Drax (самый первый рейнджер по пути к Старому лагерю) и Aidan (его можно встретить по пути в Новый лагерь).

Take Furs — Drax, Aidan.

Take Teeth — Drax, Aidan.

Take Claws — Drax, Aidan.

Take Mandibles — Темплар на верхнем уровне шахты.

*** Take Mandibles** — Gor Na Drak, а также первый сектант, что вы встретите в шахте.

*** Take Horns/Tounges/Troll Hides/ Swampshark Teeth** — Tarrok (Свободная шахта) — позже в игре.

*** Take Crawler Shells** — Wolf (Новый лагерь) — позже в игре.

*** Take Bloodfly Stingers** — Cronos (Новый лагерь) — нужно купить и прочесть книгу о Bloodfly'ях.

** — на изучение не требуется скиллпоинтов.*

Магические круги.

Стоимость обучения:
1 круг — 10 поинтов;
2 круг — 15 поинтов;
3 круг — 20 поинтов;
4 круг — 25 поинтов;
5 круг — 30 поинтов (не для членов лагеря сектантов);
6 круг — 40 поинтов (не для членов лагеря сектантов);

Помимо этого, для обучения нужна руда, а для использования магии — руны.

Магия намного сильнее оружия, но ее использование требует знания особенностей монстров (их иммунности и уязвимости), а также придется смириться со слабостью мага в начале (пока он не достигнет 4-го круга). Самый быстрый способ стать магом — присоединиться к магам огня в Старом лагере (позже можно будет перейти к магам воды из Нового лагеря).

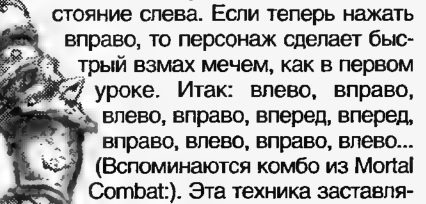
3. Искусство ближнего боя.

Этот раздел позволит вам получать удовольствие от сражений в ближнем бою. Ниже будут приведены несколько техник, позволяющих одолеть практически любого противника. Основное правило, касающееся всего этого раздела, — не стоит торопиться. Нужно методично, четко выполнять все, что написано ниже.

Урок 1: Техника влево-вправо-влево.

Нужно выполнять левую-правую атаку. Но если вы будете нажимать атаки слишком быстро, то пропустите очередной взмах и... атака прервется.

Если нажать правую атаку, когда меч будет справа, то ваш герой сделает быстрый правый взмах. Таким образом, вы получите две атаки за малый промежуток времени.



Урок 2: Агрессивное наступление.

Теперь попробуйте следующий рецепт: вместо нажатия влево после взмаха влево-вправо, нажмите вперед. Персонаж сделает шаг вперед, совершив верхний взмах и остановив меч на плече. Теперь вновь нажмите вперед, вновь будет сделан шаг, а меч вернется в исходное состояние слева. Если теперь нажать вправо, то персонаж сделает быстрый взмах мечем, как в первом уроке. Итак: влево, вправо, влево, вправо, вперед, вперед, вправо, влево, вправо, влево... (Вспоминаются комбо из Mortal Combat:). Эта техника заставляет противника постоянно отступать. Если сильного противника таким образом прижать к стене, то далее можно применять первую технику. Главное — не останавливаться и вовремя нажимать каждую клавишу.

Урок 3: Удар с вращением и двойной взмах.

Если предыдущий пример немного изменить, нажав после двух атак вперед еще два раза, то после первого будет сделан удар с вращением, а после второго — двойной взмах. В конце атаки меч будет справа, как в самом начале, т.е. можно продолжать атаку, используя предыдущую технику.

Последняя техника будет работать только если уровень владения оружием master.

Ну и напоследок еще несколько вещей, которые сильно облегчат начало игры.

Для того чтобы получить так необходимые в начале "подъемные", можно ограбить Гомеза. Для этого надо найти где-нибудь отмычку. Так как в самом начале вас во внутренний круг, а тем более к Гомезу, не пускают, то попасть в замок не представляется возможным. Но это только так кажется. Достаем оружие из ножен и с "шашкой наголо" бежим в замок. Все стражники становятся в боевые стойки и кричат, чтобы герой убрал свою дубину в безопасное место. При этом они забывают тот факт, что вас пускать внутрь они не должны...

Оказавшись во внутреннем круге, не пряча оружие, нужно пробежать в центральное здание (его охраняют два стражника). Забежав внутрь, меч можно спрятать. В комнате слева лежит куча оружия. Его можно взять (правда, в процессе присвоения вашего героя будут нещадно бить — поэтому руду лучше с собой не носить, иначе при обысках, когда герой в "отключке", излишки руды будут конфискованы в собственность стражников). Забрав все мечи (кстати, там отличные для начала клинки, поэтому один из них можно взять на вооружение), стоит прибрать к рукам все, что лежит на столах в комнате у Гомеза и на кухне. Ни в коем случае не разговаривайте с Гомезом, иначе от героя останется только бездыханное тело в луже крови.

Отправляйтесь на второй этаж — там в одном из сундуков лежит отличный амулет (+15 защита от оружия, +15 защита от стрел). Помимо этого, в трех сундуках (все они в одной комнате) лежат элексиры, добавляющие количество максимальных хитпоинтов (их можно тут же и выпить). Если у вас только одна отмычка, то стоит сохраниться и лишь затем начинать подбирать код к замку. В этом случае при поломке отмычки можно будет загрузиться и продолжить взлом с места, на котором вы остановились. В одной из комнат есть еще одна запертая дверь. За ней будет еще одна запертая дверь, ведущая в помещение с сундуками. В этих сундуках вы найдете кучу различных припасов, в том числе около 500 единиц руды и несколько десятков шкур волков, мраколисов (Shadow Beast), кучу когтей и зубов. Продав все это, вы будете обеспечены, а проблема с деньгами исчезнет. Тут же при желании можно подняться на самый верх и оценить красоту Старого лагеря и прилегающих окрестностей с высоты птичьего полета. Уходя из замка, не забудьте достать оружие из ножен, иначе вас не выпустят назад.

[SG]-=Dread=-

МОДЫ

GTA: Vice City

http://www.vice-city-land.narod.ru/mods/1stPersonlook.rar — 351 Кб — Один из самых известных модов для "Васи". Суть в том, что когда вы будете садиться в\на любой вид транспорта, то с помощью клавиши "V" сможете выбрать один из предложенных видов, среди которых будет и указанный выше. Лично мне он не очень понравился, поскольку во время движения голова Томми периодически дергается вперед и закрывает обзор.

http://www.vice-city-land.narod.ru/mods/SunshineCity.rar — 1,9 Кб — В игре не будет ночи, т.е. сама ночь, конечно, будет — с луной и всеми остальными делами, но освещенность все время будет одна и та же — как в полдень.

http://www.vice-city-land.narod.ru/mods/BeachPark.rar — 286 Кб — На пляже появится большой песочный замок, который вы сможете посетить.

http://www.vice-city-land.narod.ru/mods/RunAndFire.zip — 2,75 Кб — Установив данный мод, вы сможете стрелять на бегу из любого оружия.

http://www.vice-city-land.narod.ru/mods/matrix.rar — 67 Кб — Следы от пуль заменятся на аналогичные из "Матрицы", а также скин Томми поменяется на Нео.

http://www.vice-city-land.narod.ru/mods/NoTraffic.zip — 6,5 Кб — Уничтожается движение, т.е. больше автомобилей на дорогах не будет.

http://www.vice-city-land.narod.ru/mods/SlowClockV01b.rar — 349 Кб — Часы, которые расположены в правом верхнем углу, теперь будут отсчитывать время несколько медленнее.

http://www.vice-city-land.narod.ru/mods/RCModViceCity.rar — 14Кб — Теперь можно кататься на машинках RC.



http://vice-city-gta.narod.ru/gtavc_topdown.rar — 351 Кб — Вид сверху, как в GTA 1 или 2.

http://www.vicecitysuper.narod.ru/mods/Trialbike_Park.exe — 40 Кб — Около гольф клуба появится парк для прыжков на мотоциклах.

http://gtarp.nm.ru/files/kolesavaz.rar — 55 Кб — У автомобилей будут колеса и диски точно такие же, как стояли на советских автомобилях типа ВАЗ.

http://gtarp.nm.ru/files/nocd.rar — 1 Кб — "Вася" идет без диска.

http://vicecitysuper.narod.ru/mods/baba_vicecitysuper.rar — Заменяет модель Томми на Кенди Сакс.

http://vicecitysuper.narod.ru/mods/Brighter_Colours.rar — Заставляет машины сверкать от солнечных лучей. Короче говоря, ведро полироли, хе-хе.

http://vicecitysuper.narod.ru/mods/Thunderdome_vicecitysuper.narod.ru.rar — В городе появятся несколько огромных шаров, в которые можно заехать и ездить внутри, прямо как в цирке.

http://vicecitysuper.narod.ru/mods/Korabli_vicecitysuper.narod.ru.rar — На водных просторах города появляется кладбище кораблей.

http://vicecitysuper.narod.ru/mods/X-men_mod.rar — Мод людей X. Вы становитесь одним из них, у вас появляется новое оружие — когти, и к тому же прикольный самолет вместо вертолета.





Вот, наверное, и все лучшие, на мой взгляд, моды. Однако, кроме модификаций параметров\окружения игры, в Vice City можно заменять и автомобили. Вот еще несколько ссылок на "гаражи":

http://vice-city-gta.narod.ru/cars/1.html — Куча разной техники: от военных истребителей до спортивных авто.

http://vicecitysuper.narod.ru/cars.htm — библиотека машин. Приятно, однако, что тут машины разделены на группы: спортивные, старинные, грузовики и т.д.

http://www.willsmith.com.ua/vicecity/cars.html — Современные гоночные катера, десантный вертолет и даже НЛО (!!!) — все это здесь.

http://www.3dactionplanet.com/gta/rlm/vehicles.html — На мой взгляд, машины, представленные здесь, сделаны наиболее профессионально: в них больше полигонов, глюки отсутствуют, а разнообразие (начиная фургоном кока-колы и заканчивая высокополигональной моделью Доджа Випера) не может не радовать.

http://www.gtareactor.de/?page=2&action=show&catid=27 — Немецкий сайт, посвященный моддингу VC. Сотни моделей техники! Такого вы не найдете нигде: перехватчик X-Wing из звездных войн, шаттл из Стар Трека, велосипед, водный скутер, чоппер и даже классический Роллс-Ройс!

Воронецкий "AlienRaven" Михаил
pisma@nestormedia.com





ШАРОВАРЫ

PickBall2

Название: PickBall2
Распространение: shareware
Разработчик: Mammoth Software
Сайт: http://www.anycities.com/jbrucenan/
Размер дистрибутива/установленной: 4,5 Mb / 22 Mb

В то далекое время, когда программы были маленькими, а компьютеры — большими, существовала игра-головоломка под названием Mole. Уровни игры были представлены в виде своеобразных лабиринтов, по которым были разбросаны ящики. В качестве действующего лица выступал грузчик, который был обязан передвинуть ящики на строго определенные позиции в преложенном лабиринте. Игра усложнялась тем, что ящики можно было передвигать только по одному.

В то же далекое время на компьютерах жила еще одна игра-головоломка и называлась она Atomix. В ней также уровни были представлены в виде лабиринтов, но в качестве действующего лица, точнее — лиц, выступали атомы. Из имеющихся на уровне атомов нужно было составить предложенную химическую молекулу. Сложность игры заключалась в том, что атому можно было придать ускорение в каком-либо направлении, и он летел по уровню до тех пор, пока не сталкивался с чем-либо. После столкновения атом благополучно останавливался.

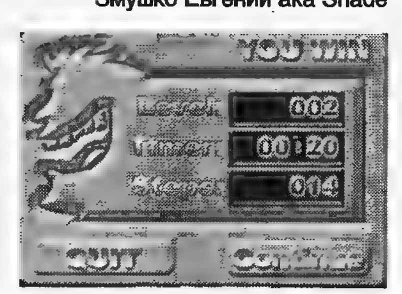
Игра от Mammoth Software представляет собой своеобразное объединение предыдущих двух. Вам предлагается уровень в виде лабиринта. На уровне имеется несколько шаров (максимум 16) и соответствующее количество точек, в которые нужно закатить каждый из шаров. Точки эти выглядят так же, как и шары, для которых они предназначены. Шар можно направить в одном из четырех направлений, и он будет катиться до тех пор, пока не встретит на своем пути какое-либо препятствие. В качестве препятствия может выступить стенка, другой шар или точка установки другого шара. В случае, если шар достигает предназначенной для него точки, он фиксируется, и это место в игровом лабиринте приобретает вид золотого шара, который никак использовать уже нельзя, разве что останавливать об него другие шары. Задача игрока — расставить шары на предназначенные для них места за максимально короткий срок и минимальное количество.

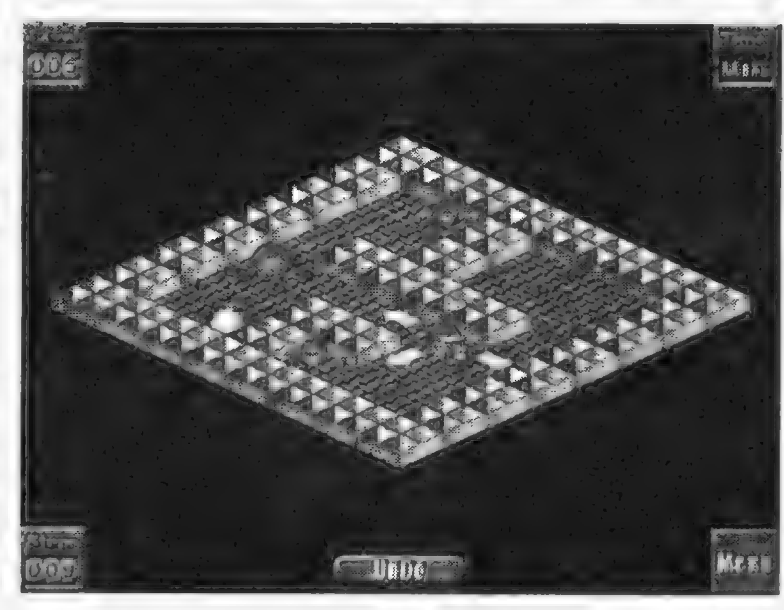
Для тренировки разума и знакомства с игрой в shareware версии предлагается 11 уровней. Не сказал бы, что уровни очень сложные, но не такие уж они и простые. Одни уровни проходятся довольно быстро, а над другими приходится подумать, так как одно лишнее движение — и уровень пройти уже будет нельзя. Благо, разработчики слегка облегчили игроку жизнь, добавив кнопочку undo, которая позволяет вернуть расположение шаров на уровне. Но вернуться вы можете только на одно действие, так что будьте внимательны.

Еще одна плюшка — поставляемый вместе с игрой редактор уровней. Вы можете создать свои уровни и потом попытаться их пройти. Сразу хочу вас предупредить о том, что в shareware-версии игры можно использовать только 100 уровней. Ввиду того, что в игре уже имеется 11 (1 секретный, создающийся самой игрой), ваших уровней может быть только 89. Когда вы сохраните свой первый уровень, он займет 11-ю позицию в меню игры, но вместо вашего уровня при ее выборе вы попадете на секретный. С остальными уровнями таких проблем уже не будет. Надеюсь, что эта небольшая недоработка вас не сильно расстроит. Тем более, что игра сделана достаточно качественно — это, в основном, касается графического оформления и звука. Все элементы уровней отлично прорисованы, а всяческое действие озвучено по-своему, будь то щелчок по пункту меню или звук катящегося шара.

Всем заинтересовавшимся сообщаю, что дистрибутивы игры можно получить на сайте http://www.anycities.com/jbrucenan/. Там же можно найти и первую версию PickBall, отличающуюся от второй только внешним видом, то есть графическим исполнением: во второй версии используется вид 3/4, в первой — вид сверху. Дистрибутив первой версии занимает 0,5 Mb. Выбор остается за вами.

Змушко Евгений aka Shade





HARD`n`SOFT

Собираюсь приобрести новую видюху, но не могу выбрать: GeForce 4 Ti-4200 или Radeon 9500. С Radeon'ом я не знаком, но привлекает полная поддержка DirectX 9.0 и более высокая версия поддерживаемых пиксельных шейдеров. Прошу вашего совета: какая видеокарта обеспечивает более высокую производительность. Помогите определиться!

GeForce4 Ti-4200 и Radeon 9500 показывают примерно одинаковую производительность с небольшим перевесом в пользу последнего (см. результаты тестов на http://www.ixbt.com/video.shtml), однако карты на базе GF4 Ti4200 стоят дешевле Radeon-ов 9500-ой серии. "А если не видно разницы, зачем платить больше?" (С);) С другой стороны, Radeon 9500 будет посовременее (поддерживает более свежую версию пиксельных шейдеров и быстрее с ними работает). Кстати, ни Radeon 9500, ни GF4 Ti4200 не поддерживают полностью спецификации DirectX 9.0.

С помощью какой программы можно просмотреть фильмы формата MPEG4 на телевизоре? Windows Media Player не показывает (черный экран). Alex

Дело не в Media Player-е, а в настройках драйвера. Процесс настройки TV-Out на картах nVidia подробно расписан тут http://www.ixbt.com/video2/geforce4-tv-out.shtml и вот тут http://www.ixbt.com/video/geforce2mx-tv-out.shtml.

Скажите, в чем различия между памятью семейства DDR и SDRAM при установке их на компьютер? Mcready

DDR SDRAM — это, фактически, обычная SDRAM с удвоенной скоростью передачи данных (DDR = Double Data Rate, т.е. удвоенная скорость передачи данных). Модули DDR и обычной SDRAM несовместимы физически (184 контакта у планки DDR SDRAM против 168 у SDRAM), для них нужны различные слоты памяти (и, разумеется, разные наборы системной логики). С появлением новых мощных процессоров с повышенными требованиями к пропускной способности памяти обыкновенная SDRAM постепенно становится архаизмом, неспособным обеспечить приемлемую для современных процессоров пропускную способность.

Я собираюсь купить оперативную память. Что мне нужно при этом учитывать? Какой выбор нужно сделать между 512 MB DIMM и 256 MB DDR (учитывая цену и производительность).

Какой выбор сделать нужно — решать все же тебе, но на твоем месте я бы взял 256MB DDR. Эпоха "обычной" памяти уже прошла. Так что если твоя материнская плата поддерживает оба типа памяти, бери DDR без сомнений. Что учитывать? Цену, марку, "скорость" (PC2100/2700/3200).

Какая, на ваш взгляд, мышь лучше: A4Tech Optical 4D Mouse WOP-3S или оптическая мышь из семейства Logitech (ценой до 20$)?

В этом ценовом диапазоне я бы обратил самое пристальное внимание на Genius Netscroll+ Traveler. Старшие модели Logitech (MX) хороши, но пока еще дороговаты.

Помогите выбрать видеокарту с расчетом под HALF-LIFE 2 и "Косморейндж 2", да чтоб на "вырост" было. И еще чтобы можно было уложиться в 100-120$. ORK-RUI

В диапазоне "до 120$", мне думается, оптимальным будет вариант nVidia GeForce4 Titanium 4200-8x 128 MB.

Как убрать в Windows XP Home Edition всплывающую при загрузке (в области уведомления) табличку "Очистка диска (X:)", если я его очищать не собираюсь. SMok

Открываешь редактор реестра (Ctrl+Esc, "Выполнить...", "regedit", Enter) и по адресу "HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer" создаешь ключ типа DWORD с названием "NoLowDiskSpaceChecks", затем устанавливаешь его значение в "1".

Посоветуйте, какой 300W корпус в соотношении цена-качество-дизайн мне приобрести. Подскажите сайт, посвященный корпусам продаваемых в Минске. Warmen.

Совсем недавно в "Компьютерной газете" публиковалась отличная статья на эту тему, http://msk.nestor.minsk.by/kg/2003/41/kg34114.html — изучай. Да и вообще, материалов о корпусах и блоках питания в русскоязычном Интернете навалом (и в байнете есть — http://www.hw.by/articles/a.html#8). Было бы желание искать и читать.

Есть CDRW, много MP3 песен. Скажи, есть ли прога, выполняющая обратную работу Audiograber'a, в смысле — перекодирование MP3 в CDA? И еще: где можно скачать прогу, позволяющую извлекать звуковые дорожки из клипов/фильмов.

С первой проблемой успешно справляется любой более-менее современный софт для записи CD (например, любимый Nero Burning ROM — www.ahead.de), со второй — VirtualDub (http://www.virtualdub.org).

Купил игру BloodRayne. Записал. При загрузке появляется надпись: Cannot create hardware vertex processing device. Please check with your hardware manufacturer to make sure that your video card indeed has hardware vertex processing. Что делать? Комп у меня: Duron 850,128Mb Dimm,K7SEM со встроенным видео SIS730.

Что делать? Менять материнскую плату (если не ошибаюсь, на ней нет AGP-слота для установки внешней видеокарты), а затем покупать нормальную видеокарту. SiS 730 — очень древнее видео, из-за ограниченности функциональных возможностей которого могут наблюдаться проблемы с запуском очень многих современных игр.

Что может быть причиной частого зависания компьютера и резкого падения производительности при игре, хотя до этого все шло отлично? Sl@yer

Если глюки начинаются во время игр, то с очень большой долей вероятности можно предположить, что проблема заключается в видеокарте. Она либо перегревается, либо ее драйвера глючат — короче, "копай" в этом направлении. Не исключены, однако, и проблемы с памятью (битая память), разгоном (выставь штатные частоты для всех устройств), программные проблемы (конфликты драйверов, и т.п.) и так далее.

ПРИСТАВКИ

Можно ли соединить две приставки Dreamcast через модем с помощью шнура для соединения с Интернетом?

Нет.

Посоветуйте пятерку лучших, на ваш взгляд, игр на Dreamcast?

Shen Mue 1-2, Skies of Arcadia, Soul Calibur, Power Stone 2, Sword of Berserk.

Есть ли потрясные RPG (кроме Megaman/Rockman) с генерирующимися локациями, монстрами, типа Диаблы?

Blaze and Blade, Grandstrim Saga, Olundra 1-2, Technomage.

Слышал, что на Mortal Комбат 5: Deadly Alliance есть Fatality. Опишите какие-нибудь из них.

Держи "какие нибудь" :):
Scorpion: Spear Head B, B, D, B + 4
Sonya: Kiss of Death B, F, F, D, 2
Sub-Zero: Skeleton Rip B, F, F, D + 3
Kano: Open Heart Surgery F, U, U, D, 1

Doom (Wolfstein) на CBA интересные?

Точные копии компьютерных прототипов, которые были настоящим откровением в своем жанре в свое время.

Известно ли что-нибудь о Shen Mue III? Ходит слух, что проект тайно разрабатывается. Хотелось бы увидеть продолжение приключений Рио.

Ходит слух, что проект тайно свернули :).

Какие интересные игры вышли на PSone? Какие появятся?

Final Fantasy Origins была последней нормальной игрой, а будущее не принесет уже ничего хорошего.

Есть ли на PSone Carmageddon 2 и Half-Life?

Есть только Carmageddon 2, однако не спеши радоваться — он является точным клоном первой части на PC.

Можно ли выходить в Интернет на приставке PSone, если можно, то как?

Никак.

Persona2 (Psone). В замке Сумару не могу открыть дверь, на которой написано "Литография Планисфер". Код я знаю — "Персеус", но он не срабатывает. Что делать?

Очень жаль, однако, но на твоей русской версии код к двери ты не подберешь. У меня есть знакомый, который три месяца подбирал эту [censored] комбинацию под подобной версией и, что удивительно, перебрал абсолютно все варианты. Не помогло... Так что ищи Full English Version.

COUNTER STRIKE

Где и как ставить интеллект ботов?

Если у вас установлен POD-Bot, то вам необходимо нажать клавишу "=", затем "2" и выбрать уровень интеллекта, который вам по силам.

Где в инете можно набрать папских конфигов?

www.cyberfight.ru. Есть еще такое слово "поисковик". Ознакомьтесь с ним — будет легче.

Как правильно просматривать демки в Контре?

В консоли пишете "playdemo XXX", где XXX — имя демки без расширения. Также есть программа для просмотра демок — GeekPlay (www.geekboys.org/geekplay).

Как кикать без набора имени?

В консоли пишем "status", затем давим Enter — появляется список игроков с номерами. Пишем, например, "kick #5", и игрок под номером "5" больше не играет.

Где можно найти все пароли?

Хм, пароли? Может, консольные команды? Тогда смотрите ...\cstrike\ manual\Manual.htm или зайдите в игру и выберите пункт "CS manual".

Где можно скачать ботов к Контре 1.0?

Практически с любых сайтов игровой направленности. Например, тяните отсюда: ftp://ftp.trusted-network.de/pub/games/pod25ins.exe.

ЗАСТРЯЛ

Syberia. В деревне Валандиленд есть кладбище. Там в часовне я использовал перфокарту на механизме колокольни — и на склепе открылись отверстия для ключа. Но где взять ключ?

Ключ вы сможете найти в комнате священника. Открыв третий ящик комода, из которого вы раньше достали перфокарты, кликнете по ручке справа у комода. Теперь в открывшемся тайнике вы найдете voralberg key и еще кое-что.

А полное прохождение мы уже публиковали, и найти его вы сможете в ВР №10`2002 (или на нашем сайте по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr/2002/10/vr21023.html). Да, и поторопитесь с прохождением игры — ведь уже не за горами появление второй части Сибири.

Шерлок Холмс. Застрял в 4-ом эпизоде в винном погребе: не могу открыть каменную дверь, обложенную кирпичами, на них цифра 3?

Чтобы открыть замурованную дверь, необходимо в нише (последний ряд стеллажей) составить бутылки в следующем порядке: Бордо, Бургундское, Туренское, Испанское, ликер (все эти напитки можно найти здесь же — в погребе). А затем решить еще одну несложную головоломку (если хоть раз играли в пятнашки, то справитесь). Когда головоломка решена, у нее в центре откроется кнопка. Нажимаем ее и идем к замурованной двери... Дерзайте.

Дача кота Леопольда или особенности мышиной охоты. Как взять удочку, веревку и прищепку?

Если мне не изменяет память, то удочку взять у вас никак не получится — не нужна она нам. Веревку же с прищепкой необходимо отрезать ножницами (ножницы соружаются в инвентаре из двух половинок и гайки — два конца, два кольца и гайка:). Первую половинку ножниц ищите на вешалке, вторую — в ночной тумбочке, а гайку получите, применив ножовку на скамейку.

Застрял в игре "Новые Бременские". Как украсть платье, возле которого стирает белье женщина? Как попасть в комнату к королю? Можно ли взять шатер у грузина? И что сделать в аптеке?

В спальню к королю попасть очень просто: дергайте за шнурок возле двери — и лакей, натирающий полы, убежит, услышав звонок. Берите его щетки для натирания полов — проход свободен.

Платье можно заполучить при помощи роликовой доски.

Шатер вы сможете обменять на боевой штандарт. Но до этого необходимо получить воинское звание.

С помощью аптекаря вы сможете превратить лавандовый цветок, взятый у принцессы дома, яичную скорлупу из спальни короля и кактус из агентства в лекарство.

Корсары 2. Как пройти миссию, где нужно уничтожить форт Гринфорда?

Просто. Нужно уничтожить форт Гринфорда :)). Главное — добить его до нужной кондиции, потом высаживать десант (функция появляется такая). Далее, думаю, проблем не будет.

GAME MAKER

Можно ли вставлять в игру видеоклип? Если можно, то как?

Можно с помощью процедуры
`show_video(fname,full,loop);`
Вместо fname, следует подставить имя видеофайла (avi или mpg), который должен находиться в одном каталоге с игрой. Аргумент full может быть true (показывает видеофайл в полноэкранном режиме) или false (в окне). Аргумент loop показывает, проиграть видео один раз (false) или циклично повторять (true). Например,
`show_video('1.avi',true,false');`

Как делать так, чтобы файлы загружались в оперативную память, а не в видеопамять, и постепенно выгружались из игры?

Это осуществимо для спрайтов, звуков и задних фонов. Рассмотрим процесс на примере спрайтов. Если спрайт не загружен только для использования (load-on-use), то его можно выгрузить из видеопамяти в оперативную процедурой
`sprite_discard(имя_спрайта);`
и восстановить из оперативной памяти обратно в видеопамять командой
`sprite_restore(имя_спрайта);`.

Как делать так, чтобы игра лежала в папках и файлах, а не в одном exe-файле?

Для этого необходимо внимательно изучить раздел Changing resources файла помощи к GM 5.1. Там все это очень подробно описано. Если вы не знаете английского, не расстраивайтесь. К моменту выхода номера в печать на сайте, посвященному Game Maker'у (http://www. cps.fatal.ru), появится переведенный мной файл помощи к GM 5.1.

MORROWIND

Я заразился вампиризмом недалеко от Балморы. Можно ли уломать кого-нибудь, чтобы дали миссию, когда ты вампир? Есть ли организация вампиров? Где и у кого можно вылечиться, и остаются ли характеристики?

Гильдии магов и дом Телванни сотрудничают с вампирами, остальные не очень их жалуют (включая Кая Коссадеса). Есть три клана вампиров, и они будут давать тебе задания, если ты их найдешь. В гайде Nickky об этом писалось (ВР №7,8 2002 г.).

Вылечиться можно в одном из храмов Даэдра — выполни задания Сника-в-тени из гильдии магов Садрит Моры (он мечтает стать вампиром и вылечится, поэтому собирает соответствующую литературу).

После выздоровления характеристики не остаются.

На задании Кая Коссадеса заразился корпусом. В лечебнице корпуса я убил всех больных, но меня не хотят лечить.

Подними отношение до 70 с помощью магии.

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

Где можно найти муз. конвертор, чтобы из формата "cda" конвертировать файл в "mp3"? Если это реально!

Разумеется, реально;). Audiograbber (бесплатный) можно взять тут http://www.audiograbber.com-us.net/download.html, а ExactAudioCopy — тут http://www.exactaudiocopy.de/eac6.html.

Где можно бесплатно скачать mp3? (Кроме http://www.mp3.rin.ru/)

Еще http://www.rmp.ru, http://music.avilink.net (только для байнета), http://mp3.tut.by... Да где угодно. В распределенных сетях обмена файлами (в той же Kazaa.com), в поисковиках (http://mp3.box.sk/codebox.links.php?key= mp3srch), на приватных FTP-шниках...

Укажите прямую ссылку на прогу Bmp2Avi (www.cstrike3s.narod.ru/programs/demos/Bmp2Avi.zip) не пашет.

Пожалуйста: http://www.divx-digest.tv/software/encode/ pjBmp2Avi.zip.

Вопросы в рубрику "Вопрос-Ответ" присылайте по электронному адресу: pisma@nestormedia.com или обычной почтой: 220113 Минск, а/я 563, "ВР"

А волшебство все продолжается...

Мир любит сходить с ума. Более того, позволю себе заметить, что это его нормальное состояние. Люди получают нового идола, его создатель получает деньги. Все радуются, все счастливы. Занавес. Новое сумасшествие.

Персона. Джоан К. Роулинг. 1965 г. р.
Профессия: "детская" писательница.
ПМЖ: Англия.
Автор: серия книг о приключениях Гарри Поттера. И еще кое-чего. Но об этом никто не знает.
Титул: "Самая высокооплачиваемая "детская" писательница".

Идея...
Вот уж, казалось бы, избитая тема: магия, волшебники и прочие единороги. Волшебные палочки пылятся в забытом уголке, а ковры-самолеты с аппетитом кушает моль. По улицам городов и весей бегают стада мутантов, а за ними гоняются роботы с боевыми лазерами и портативными ядерными установками. И никто, кроме Нео, не знает о Матрице... А она есть:). Впрочем, все закономерно: наука у нас нынче вместо магии, а интеграл — вместо волшебной палочки.

Но приелось. Сколько, в самом деле, можно? Хочется чего-нибудь нового. Ожидание подобно вакууму, а свято место пусто не бывает. Занавес поднимается — и на сцену выходит худенький подросток со шрамом на лбу. Сумасшествие началось.

Новое в который уже раз оказалось хорошо забытым старым...

...И что из этого вышло.
Волшебные палочки откопаны, а ковры-самолеты пронафталинены и отправлены на реставрацию.

...Знаете, Гарри Поттер мог появиться на свет только в Европе (во "всенародной теплице бестселлеров" Америке для этого недостаточно традиций, культурного пласта), где все и начиналось, где родилась готика, где горели костры инквизиции, где некий Гуттенберг напечатал Книгу; там, где Человек впервые понял, что первая буква в этом слове должна быть.

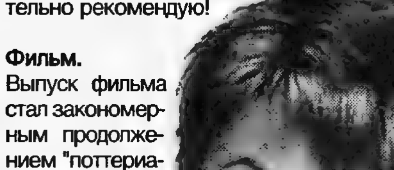
Человек хотел все больше свободы. И этим можно объяснить его веру в чудо, магию, волшебство. Человек получил свободу, полетел в космос, покорил атом, а помогла ему в этом наука. Но в глубине души каждому хочется, чтобы любимые тапочки прибежали к нему без участия интегральной микросхемы. И вот госпожа Роулинг создала мир. Волшебный мир, манящий каждого, кто его коснется. Мир, в котором хочется жить. Роботы и динозавры отброшены в дальний угол. Детишки в восторге пытаются совершить полет из окна на маминой швабре. Автор получает рекордные гонорары и судится с Дмитрием Ельцовым (хотя его серию книг про Таню Гроттер я бы не стал называть калькой: сама концепция подверглась очень серьезной переработке). Ребята из Warner Bros. хрустят зеленью. Уставший папа ночью сидит на кухне над вытащенным из-под подушки сына томиком в красивой обложке. И думает.

Книга.
В чем, собственно, причина бешеной популярности, на первый взгляд, простой сказки? Почему книга продается бешеными тиражами? Вроде бы и низы могут и верхи хотят: Откуда революция? Что заставило детей оторваться от потрошения зеленого чуридила по ту сторону монитора и взять в руки книгу? Из-за чего здравомыслящие и образованные взрослые поставили на полку Оруэлла, Баха, Коэльо и тайком листают "Поттера"? Подумав, я пришел к скромным и не претендующим на объективность выводам:

1. Качество. У книг замечательный стиль, блестящий язык. Книга ни в коем случае не желтая. "Гарри Поттера и ..." можно назвать Литературой (предварительно прочитав Чехова, Булгакова, Толстого и Достоевского).
2. Книга многослойна. Малыши видят верхний слой: маги, волшебные палочки и профессор Снейп, очень напоминающий собственного учителя по математике. Взрослый человек будет читать между строк. Лично мне эти опусы интересны в первую очередь как блестящая социальная сатира.
3. Чудесный мир. Автономный, самобытный и замечательно вписывающийся в реальный.
4. Харизматичный главный герой, которому автор просто заставляет сопереживать. Сирота, ставший заложником своей славы, которую он бы с радостью отдал первому встречному. Подросток, который ищет свое место в жизни. Счастливчик, все время выходящий сухим их воды.

Стоит коснуться и последней, пятой по счету книги "Harry Potter and The Order of Phoenix". Спокойствие магического сообщества опять в опасности. И виной этому — головотяпство бюрократов из Министерства Магии, которые упорно не желают признавать тот факт, что Вольдеморт вернулся. Ввиду этих фактов профессор Дамблдор возрождает тайную организацию "Орден Феникса", которая должна сначала проучить зарвавшегося Темного Лорда, а потом все-таки доказать обществу, что угроза вполне реальна. А тем временем в Хогвартсе начинаются мрачные времена: Министерством в поисках инакомыслия среди студентов в школу посылается некая Долорес Уимбридж, редкая садистка, которая сначала занимает пост Главного Надзирателя, а потом и Директора. Разумеется, все окончится хорошо, мир узнает правду, Дамблдора и Поттера перестанут травить, а зло будет наказано... Но не сломлено. До новой книги:). А кто в этой книге погиб, я не скажу — вот такой я вредный:).

Нужно отдать должное госпоже Роулинг: несмотря на усложняющийся сюжет каждой новой книги, читается пятая часть все так же на одном дыхании. Книга просто замечательная, настоятельно рекомендую!



Фильм.
Выпуск фильма стал закономерным продолжением "поттериады".

Кассовую идею нужно выдаивать до последнего цента. Вот вам и пожалуйста: два фильма. Фильмы весьма качественные и, что главное, атмосферные. Хорошо подобранные актеры, грамотные спецэффекты. Все просто замечательно. Хотя фильмы немного детские и потерян остросоциальный подтекст, но ладно — пусть детишки порадуются. Обидно, правда, что Поттер нынче не отождествляется с Дэниелом Рэдклиффом разве что в глухих районах Крайнего Севера. Насмешил меня "лощеный хмырь" Драко Малфой, крашеный попугай в роли феникса и, особенно, меч Годрика Гриффиндора в исполнении алюминиевой тросточки. А впрочем, кино добротное. Мне вот только интересно: если в планах экранизация всех семи частей, то как, например, шестнадцатилетний Рэдклифф будет играть тринадцатилетнего Поттера? Снимали бы сразу четвертую часть... Хотя, не мое дело.


Джоан К. Роулинг

Кстати, прежде чем трубить о неповторимости и исключительности маленького Дэниела, взгляните повнимательней на афишу и найдите там фамилию продюсера. Нашли? Странно, Рэдклифф... Бывают же такие совпадения:).

Игра.
А вот сейчас я буду ругаться. Долго. Мне совершенно понятно желание "Warner Bros." заработать деньги на популярном бренде. Но меру, господа, нужно знать. Казалось бы, невозможно взять одну часть Electronic Arts, одну часть движка от Unreal Tournament, перемешать, довести до кипения, посыпать сушеным василиском и на выходе получить нечто неудобоваримое. А вот получили...

Создается впечатление, что обе части игры сделали за два часа. Тяп-ляп, master disk, на золото. Сняв фильм, немного обрезали книгу; сделав игру, обкорнали до невозможности фильм. Оставили куцый сюжет, ключевых героев, топорный до невозможности Хогвартс и полтора часа геймплея. Понимаю, если бы был лицензирован движок Unreal Warfare и от красоты дух захватывало. А то ведь на фоне морально устаревшей графики все остальное смотрится еще более убого. А ведь можно было сделать такую конфетку!.. Самое обидное в этой ситуации то, что обе части игры черт знает сколько держались на вершинах чартов и хит-парадов.Если они приурочат к выходу третьего фильма еще одну такую поделку, я перестану уважать EA.

Интернет.
Сеть можно сравнить с лакмусом. По реакции в Интернете можно судить о популярности того или иного явления действительности (как то "Матрица" или ТаТу:). Приступы заразной "поттерной лихорадки" трясут рунет, они обычно совпадают с выходом книги или фильма. Однако у Гарри Джеймсовича отношения с нашим Интернет-сообществом как-то не сложились. Отечественные серферы и флеймеры любят халяву. Отсюда гигабайты тематических сайтов с переводами а-ля "всесоюзная стройка". А вот что делать: книга вышла, все об этом трубят, а перевод появится у нас только в следующем году. Тем более, за книгу нужно будет платить денежку — и не копейку (все слышали о "самой дорогой детской книге"?). А тут красота: скачал архивчик, запустил Tom Reader — и радуйся. Джоан Роулинг, скорее всего, тоже очень любит халяву (кто же ее не любит:)). Но вот почему-то мысль о том, что ее интеллектуальную собственность пользуют все, кому не лень, а она не имеет с этого ни пенса, спать ей спокойно не дает. Отсюда и наезд на Таню Гроттер, отсюда и "вежливые просьбы убрать переводы с сервера, а то как-дам-по-голове-вон-тем-Биг-Беном" (хотя сетевые переводы Маши Спивак (http://www.harrypotter.ru/HP_trans.htm) гораздо лучше официального). И поэтому найти перевод в Паутине на сегодняшний день довольно трудно... Но кто ищет, тот всегда найдет. Я? Да вы что! Я чту Священное Авторское Право даже больше, чем тот, кто его придумал:).


Маша Спивак

Резюме.
...Мир в очередной раз сошел с ума. Я попытался найти этому причины.

Написаны все семь книг. Выпуск оставшихся двух намечен на две грядущие весны. Мне, например, интересно, чем все это закончится. Сумасшествие продержится еще пару лет.

Что будет потом?

Знаете, а я бы на месте Дж. Роулинг благополучно похоронил мальчика Гарри. И забыл. Только вот фанаты не переживут.

Алексей Гончаров aka Anathema
lapd@tut.by

Шанхайские рыцари



Режиссер: Дэвид Добкин
В ролях: Джеки Чан, Оуэн Уилсон, Аарон Джонсон, Донни Йен, Фэнн Вонг
Копия — DVD
Продолжительность — 114 мин
Перевод — закадровый, многоголосовой

По правде говоря, посмотрев сначала "Шанхайский полдень", а потом "Смокинг", я начал всерьез опасаться, что мой любимый Джеки начал банально "выдыхаться". Где тот искрометный юмор, который мы наблюдали в его ранних фильмах? Где изумительные по своей зрелищности драки? Где, наконец, выдающаяся мимика Джеки?

Именно по этой причине я с некоторой опаской вставлял компакт с "Шанхайскими рыцарями" в свой CD-ROM... Ура! Чан вернулся! Он снова "тот самый". И в свои почти 50 лет он снова дурачится в кадре, напоминая нам золотые времена "Закусочной на колесах" и "Операции "А". Лично я этому несказанно рад.

События "Шанхайских рыцарей" продолжают историю двух парней Чона Вэнга (Чан) и Роя О'Бэннона (Уилсон), которые познакомились еще в "Шанхайском полдне" и чуть позже разбежались каждый в свою сторону. Чон стал шерифом, а Рой укатил в Нью-Йорк тратить заработанные в первой части денежки. Заодно он пообещал сохранить и долю Чона, положив ее в банк под проценты. Но через некоторое время Чон Вэнг получает ужасное известие с родины — украдена королевская печать, а его отец убит. Младшая сестренка Чона (Вонг) отправилась в Англию в погоню за убийцей, и Вэнг следует за ней, прихватив по дороге Роя, который, как оказалось, глупо промотал не только свои деньги, но еще и долю Чона.

Как известно, американцы не любят, когда потенциальные прибыли проходят мимо них. Так что после того, как "Шанхайский полдень" собрал довольно приличную кассу, а дуэт Джеки Чана с Оуэном Уилсоном завоевал истинную симпатию у зрителей, появление сиквела было предрешено. И это несмотря на то, что сценарий фильма был откровенно не "оскаровский", а сюжет второй части во многом повторяет события первой. Вновь гадкий предатель, вновь украденная реликвия, вновь ее необходимо вернуть как можно скорее и наказать злодея... Вот только теперь все главные события будут происходить не в Америке, а в Англии, причем Англии времен Шерлока Холмса и Джека Потрошителя, которого героиня Фэнн Вонг забавно вырубает в ответ на его к ней поползновения.

Кстати, на этот раз сценаристу удалось обыграть намного больше деталей национального колорита, чем в "полдне". Так, Чон издевается над карабинером, застывшим перед входом в королевский дворец, недоумевает по поводу левостороннего движения и прикалывается над произношением коренных англичан. И это лишь малая часть. Иногда приколы бывают настолько завуалированы, что до их сути "доходишь" спустя несколько минут, когда Чон или его друг "выкинут" уже что-то новенькое.

Что же касается главного, то есть того, чего мы всегда ожидаем от фильмов с Джеки Чаном, а именно — поединков, то здесь все лучше, чем даже ожидалось. В пику сыроватым и малозрелищным дракам из "Смокинга" в "Шанхайских рыцарях" Джеки оторвался на славу. Обрел, так сказать, "вторую молодость".



Справедливости ради стоит заметить, что в "Смокинге" режиссер изрядно потрепал нервы Чану, срубая на корню все его самостоятельные находки и заставляя придерживаться исключительно сценария и собственных (режиссера) указаний. В "рыцарях" же Джеки решил взять реванш и, спасибо Дэвиду Добкину, смог это сделать без особых проблем. Как ни обидно, но в последнее время в сиквелах такое встречается достаточно редко, и приятно, что с "Шанхайскими рыцарями" этого не произошло.

Black Jack (Блэк Джэк)

Японское название: Black Jack Carte (Медицинские карты Черного Джека)
Режиссер: Дэдзаки Осаму
Год создания: 1996
Копия — DVD
Перевод — закадровый, одноголосовой
Продолжительность: 93 мин.

Как-то раз один весьма известный в мире японской анимации человек, Осаму Тэдзука, нарисовал мангу. Отличную мангу, которая рассказывала историю одного хирурга. Не дипломированного, но просто профессионального. И называлась эта манга Black Jack. В 1996 году его тезка, Осаму Дэдзуки, снял на основе этой манги замечательное аниме с аналогичным названием. И вот теперь это кино в приличном качестве и с неплохим переводом наконец-то появилось и у нас.

Для начала стоит заметить, что Black Jack в первую очередь является научным фильмом и уже во вторую — мистикой, драмой или чем там принято это называть. Это история о врачебной практике доктора Блэкджека. Нам показывают операции на сердце, гипофизе, много разных разрезов и тому подобные вещи. Этим Black Jack, безусловно, сокращает аудиторию, но при этом ставит самого себя под гриф "шедевр для избранных". В результате мы абсолютно неожиданно сталкиваемся с превосходным режиссерским ходом, который выливается в грамотно сложенную интригу.

Доктор по прозвищу Блэкджек — гениальный хирург с неоспоримым талантом, работающий по вызову. У него есть уютный дом, куча денег, совесть, честь, чувство долга, шрамы на лице и маленькая дочка Пиноко, в которой он души не чает. Однажды ему звонит незнакомая женщина и заверяет, что перед ней лежит незаполненный чек на имя нашего доктора, и она готова вписать в этот чек любую сумму по его желанию, если только он согласится на работу. Одновременно с этим по телевидению демонстрируются олимпийские игры, некоторые участники которых ставят просто ошеломляющие рекорды. Неизвестные спортсмены, не отличающиеся особенными данными, вдруг побеждают с рекордными результатами...

Постепенно в Америке появляются гениальные люди не только в спорте, но и в искусстве, музыке, других областях жизни. В мире начинают ходить слухи: не новый ли это вид человека? Может, мутации? Вместе с этим происходят странные события: все вчерашние герои куда-то исчезают, они вдруг начинают сильно болеть и умирают в короткие сроки. Что же происходит?



Конечно же, Блэкджек и представить не мог, что эта женщина напрямую связана с такими необычными людьми (которых прозвали просто — "Сверхлюди"), и что ему — ему и никому более, предстоит решать судьбу "нового звена эволюции"...

Первым делом хочется отметить исключительную нетрадиционность картины. Пускай даже вся завязка сюжета первоначально может показаться какой-то суховатой, поверьте, скоро все кардинально изменится. Дэдзуки так закрутил сюжетную линию, что весь фильм наверняка не оставит вас равнодушным. И даже не перестрелками и сценами насилия (их в фильме практически нет, что лично меня очень радует). События меняются очень быстро, однако при этом линия истории ни на секунду не теряется. Наоборот, отдельные кусочки все время складываются в одну общую картину, помогая понять нечто подсознательное, то, что режиссер не показал, но задумал.

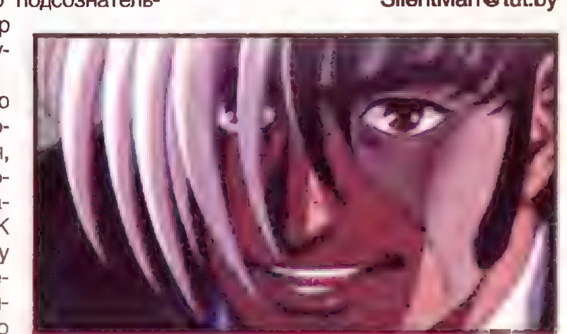
Единственное, что может слегка огорчить нашего зрителя, так это то, что некоторые вопросы остаются открытыми. К примеру, откуда у доктора дочка, почему ему не дали диплом и отчего у него на лице швы? Нет, можно, конечно, принять это как должное, однако некий дискомфорт все-таки остается.

Справедливости ради стоит заметить, что полнометражный Black Jack — не единственное творение режиссера. По вышеупомянутой манге был снят девятисерийный фильм, три последние серии которого появились уже после выхода "полнометражки".

Анимационно картина особенно не удивляет, но и не разочаровывает. Все на достаточно высоком уровне. Отличный стиль, детали прорисовки. Саунтрек вполне традиционный для жанра аниме и ничем особенным не удивляет.

Итог: однозначно, Black Jack просто обязаны посмотреть все будущие (и настоящие) врачи (а хирурги — в особенности!). Да и все любители жанра наверняка не будут разочарованы.

SilentMan
SilentMan@tut.by



Всем, кто уже приготовился скандировать по поводу ненадобности введения этой рубрики, прошу на время отложить транспаранты и немного подумать. Ведь мы все-таки "Виртуальные Радости", не так ли? Не только взрослые или подростки играют. Самое молодое поколение нашей страны также нуждается в интеллектуальном развитии и, к сожалению, не все настольные игры или раскраски могут им это обеспечить, не каждая книга несет в себе ту информацию, которая сможет прибавить ребенку хоть капельку эрудированности.

Я не раз видел, как заботливые матери и отцы расспрашивают продавцов компьютерных дисков о том, какую же игру стоит подарить их сыну или дочери, чтобы они меньше тяготели в юности к жестокости на экране монитора. Нечасто этим родителям давали вразумительный ответ о сущности какой-либо "детской азбуки". Продавцов можно понять: такие проекты, в основном, не пользуются особым спросом, а сведения на коробке иногда противоречат сами себе. Начиная с этого номера, мы вводим данную рубрику, где постараемся хотя бы немного осветить тему игр для детей: ведь ваши младшие братья и сестры тоже хотят поиграть и нередко просят вас пустить их за компьютер. А вы на это наверняка отвечаете, что они еще не доросли. Так вот, в описываемые здесь игры поиграть они точно смогут, и не только поиграть, но и чему-нибудь ненавязчиво научиться, пока вы, например, заняты своей учебой или домашней работой.



О дружбе



Игра: *Moomintrolls: The Invisible Child ("Муми-Тролли: Чудесное превращение").*
Жанр: *добрая сказка*
Издатель за рубежом/разработчик: *wSOY*
Издатель у нас: *1С*
Локализация: *Snowball Interactive*
Количество дисков в оригинальной версии: *2*
Дата выхода: *10 октября 2003 года*

"Мумми-Тролли: Волшебное превращение" — детская игра. Это не квест, не аркада, это просто добрая сказка о семействе Мумми-Троллей, в котором воспитываются и живут две девочки. Проект просто идеально подойдет не только для восприятия ребенком компьютерного, но и реального мира.

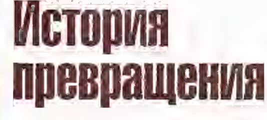
Здесь все предельно просто — есть две основные части: мини-игры и сказка, которая познакомит с сюжетной линией. Первый раздел довольно прост как в обращении, так и в восприятии. Например, имеется мольберт, на котором ребенок сможет спроектировать модель платья. Выглядит это как упрощенная и адаптированная вариация Paint-а. Довольно доступно и занимательно. Также есть еще несколько несложных головоломок и расслабляющая игра в теннис. Во втором разделе рассказывается какая-либо история. Это иллюстрируемая аудио-сказка, располагающая очень полезной для детей моралью: никогда нельзя язвить, указывая на те или иные человеческие недостатки. Между прочим, с этим правилом не помешало бы ознакомиться и некоторым взрослым. Представлено все, надо заметить, довольно остроумно и с немалой долей фантазии. Основной же мыслью игры остается неизменная и доступная для всех истина — необходимо ценить и хранить дружбу.

Тут нельзя не сказать, что, в общем, визуальная сторона дела совсем не радует. Хоть все нарисовано довольно неплохо, но есть ощущение того, что весь проект поставлен исключительно на "слайдовой" технологии, анимаций — минимум. И это основной недостаток. Все же остальное тут на хорошем уровне.

Вывод прост: если вы хотите приобрести своему ребенку что-нибудь занимательное и полезное из мира компьютеров, то должны обратить внимание не только на эту конкретную игру, но и на всю серию. Если вам вдруг приглянется тот подход к исполнению проекта, который использовали разработчики, то вам стоит приобрести и остальные части. Благо их немало.







История превращения

Игра: *Карлик Нос*
Жанр: *Adventures*
Разработчик: *K-D LAB, Студия анимационного кино "Мельница"*
Издатель: *1С*
Количество CD в оригинале: *2*

"Карлик Нос" является плоской двухмерной адвенчурой от русских разработчиков. Можно сказать даже — классической. Обычно такие игры терзает одна единственная проблема: умом их определенно понять невозможно. Тут же все иначе: проект создан для людей младше двенадцати лет и старше пяти. В раннем возрасте просто необходимо повышать свой интеллект раскалыванием головоломок.

Сюжет поставлен по одноименной сказке. В поисках принцессы обычный городской паренек по имени Якоб попадает в ловушку колдуньи. Он оказывается перевоплощенным в маленького и некрасивого карлика, а принцесса — в гусыню. Якобу предстоит вернуть себе человеческий вид, а наследнице трона — ее законное место.

Сюжет, поддерживаемый роликами, выполненными с должным старанием и аккуратностью, поделен не три условные части: замок колдуньи, город Якоба, королевский дворец.

Игровой процесс в этом проекте обладает достаточно приятным контрастом: различные задачки вполне уживаются с аркадными вставками. Причем и те, и другие разнообразны и не способны надоесть.

Графика в игре не способна спорить с гигантами индустрии квестового жанра, но локации нарисованы довольно детально и приятно. Героев озвучивали актеры, подарившие свои голоса мультфильму, а это значит, что все диалоги проработаны качественно и с выражением.

К сожалению, разработчики явно поспешили с отправкой игры на прилавки — ошибок и недочетов очень много. В частности, раздражает неправильное наложение фраз на некоторые действия игрока и постоянная смена голоса у Якоба. Но на общее впечатление от восприятия волшебной истории это влияет не сильно.

"Карлик Нос" вполне подойдет для покупки родителям, которые хотят порадовать своих чад интересным и красочным времяпрепровождением.

Дмитрий"Dwarf"Бойченко,
dwarf_bds@list.ru



ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Chop Duel

Жанр игры: *Аркада*
Разработчик игры: *Addict*
Издатель игры: *Addict*
Размер в архиве: *85 Кб*
Сайт: *http://denxj.stsland.ru/games/Chop%20duel.zip*
Похожие игры: *нет*
Системные требования: *P286 10 MHz, 300Kb RAM, 160Kb, soundcard (optional), joystick (optional).*
Год издания: *1993*

Долго я думал, что из старых игрушек может заинтересовать привередливого современного геймера. Все наиболее известные игры помнят, в них до сих пор играют, а вот таких, которые, будучи шедеврами, прошли бы мимо игроков, остались единицы. И вот тогда вспомнились мне игры, ориентированные не на одного игрока, а на многопользовательский режим. И первым всплыло в памяти название Chop Duel. Заодно и докажем, что некоммерческие проекты бывают подчас гораздо сильнее игрушек, сделанных ради денег. А Chop Duel относится именно к таким бесплатным проектам, созданным одним человеком, чем и объясняется сложность нахождения ее в Интернете.

Да, эта игра именно мультиплеерная. Но тем, у кого нет модемов, не стоит огорчаться — Chop Duel идет только в режиме двух игроков на одном компьютере.

На двухмерном поле (вид сбоку) есть несколько посадочных площадок и два вертолета. Задействовано пять клавиш: вверх, вниз, вправо, влево и стрельба — все удобно и функционально.

Вертолеты под действием гравитации тянет вниз, вы периодическим нажиманием кнопки "вверх" пытаетесь заставить их удержаться на одной высоте. Параллельно, пытаясь не врезаться во что-нибудь (это влечет немедленный взрыв), уворачиваетесь от пуль вашего оппонента и стараетесь подстрелить его. Бой идет до 10 побед, затем вас возвращают в главное меню, где можно выбрать новую карту, коих оченьочень много.

Есть некоторое ограничение на стрельбу очередями, что не может не радовать, иначе выигрывал бы тот, кто быстрее жмет на кнопку. Кстати, чересчур часто нажимать на клавиши я бы вам не рекомендовал, так как при игре на одной клавиатуре нередко наблюдается "зажимание" клавиш соперником, то есть ваши команды просто перестают проходить.

Как это ни странно, но даже в настолько простенькой игрушке вам придется какое-то (впрочем, не слишком большое) время тренироваться в управлении вертолетом. Дело в том, что у вашего "железного друга" есть показатель критической скорости. Если в момент столкновения с ландшафтом или вертолетом соперника вы наберете эту скорость, ваш вертолет просто взорвется.

Игра смотрится довольно неплохо. Конечно, шейдерной воды вы тут не найдете, хотя зачем она вам? Все нарисовано вполне презентабельно и забавно. Никто не пытался делать точные модели вертолетов или реалистичные ландшафты. Главное — понятно, где свой, где чужой, ну и смотрится приятно.

Sound в игре отсутствует как таковой. Зато есть две мелодии: одна играет в главном меню, вторая — во время боя. Обе веселые и бойкие, слушать приятно, жаль маловато их — надоедают быстро.

К сожалению, насладиться заявленной четырехканальной музыкой в проигрывании стереосистемы мне не удалось (звуковая карточка просто не определилась игрой, несмотря на все мои старания), зато уж спикер не подвел.

Я, признаться, и не знал, что он способен выдавать настолько сложные композиции.

Игра, несмотря на свою простоту, невероятно интересна. Бои с другом увлекают и дают прекрасные темы для разговора. Кроме того, для игры не требуется особого умения в обращении с компом или специальных знаний (как это было, например в Worms, где не знающий свойств оружия игрок неизменно проигрывал). Мой друг, до этого почти не игравший на компьютерах, уже через полчаса освоился и стал вполне сносно противостоять мне. В Chop Duel очень легко и приятно играть, к ней быстро привыкаешь и... ей-богу, я не понимаю, почему по этой игре не проводятся чемпионаты.

Несколько советов по установке игры. К счастью, Chop Duel не требовательна к памяти и видит все наши мегабайты, но вот с Windows она работает некорректно. Поэтому рекомендую хотя бы прогрузиться в режиме эмуляции DOS, а лучше всего перегрузиться с загрузочной дискеты под чистым DOS-ом. Приятной игры!

Lt.Anton
lt.anton@mail.ru

Открытый Международный Кубок по компьютерным видам спорта в рамках выставки "PTS 2003"

Ежегодно у нас в стране проходит 2 крупных компьютерных выставки: TIBO весной и PTS осенью. И в рамках каждой из них проводятся чемпионаты по компьютерным видам спорта. Однако основоположником этого движения является выставка PTS, которая проводит подобные мероприятия начиная с 2001 года. В нынешнем году соревнования проходили по Counter-Strike 1.5 и WarCraft III. С соревнованиями по WarCraft III вы можете ознакомиться в статье моего коллеги hackeR'a, а о соревнованиях по Counter-Strike я Вам поведаю лично.

Counter-Strike 5x5

В этом году некоторые команды получили autoberth на финалы. Это со6 (Полоцк), СЕРВЕР (Гомель), FM (Санкт-Петербург), Katana (Минск), Tarantul (Минск), sky-Line (Брест). Отборочные игры проходили только в 2-х областях: Витебской (для жителей этой области) и Минской (для всех остальных). Как минские отборочные, так и финальная часть Кубка ПТС2003, за исключением супер-финала, проходила в сети компьютерных клубов Hazard-Digger. Тут и остановимся, чтобы разложить все дальнейшее по полочкам. Есть несколько аспектов, которые необходимо рассмотреть — это организация, судейство, сами игры и, конечно же, призы.

Организаторами турнира выступило Республиканское Общественное Объединение "Федерация Компьютерного Спорта" в лице Максима Мамонова — первого заместителя председателя федерации. Клубы, выбранные федерацией для проведения игр, были относительно неплохи. Однако всегда есть то самое "однако". Digger, в отличие от Hazard'a, располагает одинаковыми по производительности компьютерами, что ставит команды, играющие в этом клубе, в одинаковое положение. В Хазарде ситуация противоположная — далеко не все компьютеры равноценны, на что, в принципе, можно списать проигрыш фаворитов турнира команды v4 команде клуба Hazard в отборочных играх и их вылет с турнира. Также под линию сравнения можно подвести отношение администраторов к участникам. Выражаю огромную благодарность администраторам Диггера. Про остальных (некомпетентных и некорректных администраторов) лучше промолчу.

Еще в список нареканий можно записать то, что игроки не были осведомлены о том, что на чемпионате будет применяться программа под названием HLBooster. Федерация настаивала на том, чтобы ее сняли, однако клуб Hazard, в котором стояли сервера, проигнорировал это. Именно эта программа, на мой (и не только мой) взгляд, принесла некоторый элемент преимущества командам, которые постоянно тренируются с ее использованием в играх, против всех остальных команд. Вообще, само наличие данной программы было использовано для понижения пинга у играющих команд, однако вполне можно обойтись и без подобных вещей. Например, можно использовать встроенную в Counter-Strike переменную sys_ticrate, значение которой следует выставлять на 20000. Это является международным стандартом, в отличие от использования программы HLBooster.

Главным судьей был Ильяш Александр, чье отношение к чемпионату нельзя не отметить. Со своей стороны он постарался сделать все для того, чтобы чемпионат прошел без накладок. Однако одного человека недостаточно. Была небольшая заминка в день отборочных, когда судьи были просто дезинформированы и считали, что игры пройдут в другой день. Однако в остальном почти все было хорошо.



Что ж, пришла пора рассмотреть сами игры. Отборочный турнир проходил 25 октября. Из сенсаций можно отметить победу Hazard над v4, о чем я писал чуть выше, проигрыш ultimo погойскому Portal'y и 2.5 часовую игру sTealth-GroundZero, в результате которой победитель так и не был определен.

Финальная часть началась 3 ноября. Турнир проходил по системе single elimination до 2-х побед. Каждая команда называла по своей карте, а в случае ничьей третья карта выбиралась вычеркиванием. Итак, в первом туре из наиболее интересных игр можно отметить противостояние СО-6 и Sky-Line. Полоцкая команда выбрала dust2, а брестская — inferno. К несчастью, СО-6 не смогли оказать достойного сопротивления ни на одной из карт.

В первом туре можно отметить уже легендарное противостояние GroundZero и sTealth. Первая карта, как обычно, dust2 — выбор sTealth. sTealth начинали за T и смогли взять 11 побед. За CT все решилось в первых 2-х раундах, и итоговый счет — 13:1. Вторая карта — aztec — выбор GZ. За атаку они взяли 8 (!!!) побед, однако после смены сторон начали твориться чудеса. Слив первый раунд, sTealth взяли отдачу во втором — и понеслась. Однако преимущество GZ в стрельбе и стратегии так и не дало sTealth закончить начатое: итоговый счет 13-10 (8:4 I 5-6) в пользу Газонов. Третья карта — inferno — была полностью под контролем GZ, и все закончилось довольно-таки быстро — 13:3.

Во втором туре самой интересной игрой можно назвать борьбу Katana и Taran2L. Выбор к29 — cbble. За террористов они берут 9 побед, а за CT просто не оставляют шансов своему сопернику. Итоговый счет 13:3. Вторая карта — train — выбор T21. За атаку они берут 7 побед сходу, но Катана не была бы Катаной, если бы не умела собираться. Первая половина закончилась со счетом 7:5. После смены сторон Катана демонстрирует отличную игру, без остановки выигрывая 7 раундов подряд. Однако потом что-то происходит, и Тарантул вырывает так необходимые им 5 раундов. В овертайме же Катана относительно легко раскладывает своего соперника, сыграв за оборону 3-0 и взяв 1-й раунд за атаку.

Ах да, OriOn выиграл Sky-Line, однако счетов я не знаю, так как игру не видел. Говорят, что игра была выиграна в дополнительное время, причем на обеих картах...

Третий тур был наиболее интересным, так как именно в нем определялось, кто же попадет на выставку и будет бороться за первое и второе места.

В верхней половине сетки встретились Katana и OriOn(!!!). Первая их игра на aztec чуть было не поставила большой вопрос в графе о том, кто же сильнейшая команда Беларуси. Орион за атаку взял 7 раундов. 5 раундов, вырванных Катаной за CT, казались жалкой компенсацией. Однако после смены сторон началось шоу, которым дирижировал k29.dracoola. Исход был неутешительный для молодой команды клуба OriOn. Игра на Clan1 проходила под полным контролем Катаны, так как ОриОн просто не готов был играть на этой карте.

В нижней половине сетки встречались GroundZero и FM. Первая карта — cbble — выбор питерцев. ГЗ начинали за CT, но игра вначале откровенно не клеилась (так как ее никогда ГЗ не тренировали), и первая половина закончилась со счетом 8-4 в пользу Питера. Вторая половина закончилось со счетом 5:5, чего не ожидали ни питерцы, ни ГЗ. Выбор ГЗ — aztec. 8 побед за атаку в пользу минчан — просто огромное преимущество. Однако после смены сторон при счете 4-0 в пользу минчан питерцы штурманули. Gz не были готовы к такому повороту событий и проиграли этот раунд. В следующем раунде началась активная закупка оружия, дропы и т.д. Питер не преминул этим воспользоваться и снова быстро занял шторм. Если бы не мелочи жизни, то, продолжая в таком духе, Питер мог бы просто уничтожить команду соперников. Однако дальше в ход пошла белорусская хитрость, к которой питерцы просто не были готовы. Подвел FM, как ни странно, хороший слух: пару выкриков со стороны GZ "Дроп, дайте дроп" — и прекрасно выполненный на отдаче анти-шторм с 5-ю гранатами поставил жирную точку в этой игре.

Третья карта — inferno. Первый раунд за атаку берут Газоны, однако прекрасно выполненный эко со стороны ФМ во втором раунде ставит большой вопрос над тем, кто же выиграет эту карту. 2 эко Газонов не принесли поворота в ходе событий, а вот потом самый настоящий переворот в игре сделали сами питерцы, просто зажимая теров в аркаде по центру. Еще 1 раунд удалось взять ГЗ и смена сторон. ФМ грамотно раскладывают минчан за атаку, и кажется, что игра уже полностью проиграна. После первого раунда у Газонов слив, а в третьем от безысходности они покупают экзотику. В это время ФМ в 5 калашей рашат малый плант, где их встречают 1 дробовик (Мота) и поливалка (Марио). 4 питерцев умирают сразу, а 5-го добивает Дансер из Р-90. К несчастью, развить преимущество не удалось, но питерцы, похоже, несколько пересмотрят свою игру против эко у контров.

Супер-финал проходил уже на следующий день в Национальном Выставочном Комплексе БелЭКСПО. Описывать сами игры я не буду, так как советую их вам посмотреть. Скачать демки можно с сайта www.mousesport.net, а счета финальных игр таковы:

Katana def FM @ nuke [7:5 (k29 as T) I 6:3 (k29 as CT)]

Katana lose FM @ cbble [7:5 (k29 as T) I 3:8 (k29 as CT)]

Katana def FM @ aztec [4:8 (k29 as T) I 9:0 (k29 as CT)]

Katana lose FM @ inferno [4:8 (k29 as CT) I 1:5 (k29 as T)]

Katana lose FM @ dust2 [7:5 (k29 as T) I 2:8 (k29 as CT)]

Тем временем в клубе Hazard играли GroundZero и OriOn, выясняя, кто же из них наиболее достоин 3-го места:

GroundZero def OriOn @ de_dust2 [13:5]

GroundZero def OriOn @ de_inferno [13:11]

В итоге места распределились следующим образом:

1 место — FM (Санкт-Петербург)
2 место — Katana (Минск)
3 место — Olympic*GroundZero (Минск)
4 место — OriOn (Минск)

Последний пункт, стоявший перед нами на повестке дня, — это призы. За первое место питерская команда получила по мышке Logitech mx300 и интернет-клавиатуре от Logitech на человека, а также красивый стеклянный кубок на команду. За второе место минчане из клуба Katana получили по мышке Logitech mx300. Третье и четвертое места остались без наград. Справедливость данного решения оценивать не мне, а мой обзор на этом окончен. Удачи, побед на чемпионатах и до новых встреч.

Archangel Loki

Warcraft III: TFT 1x1

В чемпионатах по Warcraft III: TFT 1x1 на этот раз организаторы ввели очень интересную систему проведения игр: каждый играет с каждым до двух побед, а если выиграли по одной, то проводили третью — решающую. Список карт же не изменился: Flood Plaints 1vs1 Version, Gnoll Wood, Lost Temple, Tranquil Path, The Two Rivers, Turtle Rock, Twisted Meadows. Перед чемпионатом прошли отборочные игры в компьютерном клубе "Стэлс". И вот они, 4 человека, которые боролись за звание абсолютного чемпиона Белоруссии: v4.Sashok, galaxy*Neyrox, War.Ghost.atl и k29.NightWolf. Битвы начались в 12:00. После начала боев я заметил, что возле места проведения чемпионата собралось огромное количество людей, которые лицезрели бои белорусских про-геймеров. Я считаю, что вам будет интересно узнать о наиболее интересных играх.

War.Ghost.atl (Орк) vs k29.NightWolf (Ночные Эльфы) @ Turtle Rock.
Противники появляются на достаточно большом расстоянии друг от друга. NightWolf и Ghost развиваются стандартно: NightWolf строит Warden + Huntess, а Ghost строит Blade Master'a + Grunts. NightWolf бегает Warden и напрягает нервишки Ghost'a. Но тот не отчаивается и почти убивает убегающую Warden. Ghost бежит на базу к противнику, а там его встречает 6 Huntress, которые вскоре прогоняют Ghost'a с базы. Оба игрока начинают прокачивать своих героев. Ghost строит 2 катапульты + 3 раба и идет на базу к NightWolf'y. Застраивает... NightWolf'y ничего не остается, как выйти из игры.

NightWolf (с APM 250) отчаянно пытается выиграть вторую игру на The Two Rivers. Развитие аналогичное. За исключением того, что Ghost пошел в развитие. Увидев это, NightWolf построил 12 лучников и пошел на базу Ghost'a. Первый заход оказался неудачным, NightWolf чуть было не потерял Warden и телепортировался на базу.

Второй заход... и Ghost разбит.

v4.Sashok (Альянс) vs k29.NightWolf (Ночные Эльфы) @ Tranquil Path. Наиинтереснейшая игра. Развитие тоже стандартное: Sashok строит Архимага + 4 footman'a, а NightWolf развивается аналогично игре против Ghost'a на Turtle Rock. Sashok знает, что ему не выиграть игру на контроле и поэтому он твердо решил пойти на tower-rush. Приходит на базу NightWolf'a и начинает строить большое количество вышек. Все зрители застыли в ожидании надписи gg от NightWolf'a. Но не тут-то было: NightWolf разбивает всю армию противника, но теряет героя. Недалеко от базы NightWolf строит 2 барака + 3 протектора... Вышки разбиты... На этот раз все зрители застыли в ожидании надписи gg уже от Sashk'a. Но он, не теряя времени, строит армию и пытается разбить армию противника. NightWolf, убегая от Sashk'a, теряет часть своей армии. Но тут у NightWolf'a появляется 2 mountain giant'a. Sashok, увидев это, пишет GG и выходит из игры.

В финал чемпионата вышли v4.Sashok и War.Ghost.atl. Но, к большому сожалению, играли они уже 6 ноября, т.к. все игры затянулись до закрытия выставки. Около 15:00 v4.Sashok и War.Ghost.atl играли последнюю — финальную игру, которая завершилась в пользу Sashk'a. Немного расстроенный Ghost заявил: "Я просто не был готов. Сегодня не мой день", — и покинул место проведения чемпионата.

Результаты Warcraft III: TFT 1x1
1 место — v4.Sashok
2 место — War.Ghost.atl
3 место — k29.NightWolf
4 место — galaxy*neyrox

Маковский hack8r Виталий
hack8r@mail.ru



ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю

● CD с играми Alone in the dark4, Dungeon Siege, Silent Strom. — 8 (0222) 25-60-32.

● CD с играми для PC. Фильмы. Софт. — 268-03-58.

● CD с фильмами, mp3, много видеоконцертов. — 255-66-87, Саша.

● Game Boy Color с картриджем, идеальное состояние, цена договорная. — 8 (029) 761-26-35.

● GameBoy Color — 50у.е. + 6 картрижей, все в нормальном состоянии. — 206-33-85, Андрей.

● Sony PlayStation 1, 60Cd, 4 карты памяти, 2 джойстика, 2 подставки для CD, переходник на телевизор, книги с паролями. Гарантия. — 180у.е. — 8 (02154) 22-340, Денис.

● Джойстик Digital F-23(Genius) — 20у.е. Диски к нему по 4.000 за штуку. — 246-31-70.

● Коды к играм GTA:VC, Postal2, Max Payne 2 и др. — 255-86-28.

● Компьютер Байт с дискетами. — 249-31-70.

● Мышь для настоящих геймеров — Razer Boomslang 100 dpi. Идеально подходит для игры в Quake, CS, Unreal, Warcraft 3 и др. Имеет стильный дизайн, 5 прорезиненных, полностью программируемых кнопок. Абсолютно новая, в полной комплетации (Retail Box). — 206-01-53, Виктор.

● Приставку MiniDragon — 8bit. В хорошем состоянии, недорого. — 274-21-77, Костя.

● Приставку SegaMegaDrive 2, б/у, 4 картриджа — 20у.е. — 230-25-32.

куплю

● PlayStation 1 до 50у.е., Sega MegaDrive2 до 10у.е. — 242-06-26.

● Газету ВР 5 выпуск по цене 530 руб. — 8 (017777) 463-89.

разное

● Админы клуба "Сфера", что в Уручьях в военном городке, почините, пожалуйста, компы, а то надоело жать по 5 раз на ресет за день. Goblin[SS].

приветы

● **Danil***'y и Belarus'y от ===[M*S]FRANCUZ==='a.

● Всем геймерам Гродно, СШ Лицею №1, клану [Z], а в особенности: UJ, RedLine, Flyer, Spaun, Кащей, Elf, Frost, Ilya, B@BAH, не забывайте меня. Сарвас Евгений aka Jison_din_Alt.

● Привет всем геймерам клуба SkyStar, школе №65 и своим друзьям Arder, C@N, KOKER, COOL, KLON, SHOK, от [crew]MIXER'a.

● Привет всем геймерам, суперским CS-рам Ружан, а именно: Meti$, Demon, Slash, DriZHk, Flash, Killer, клубу *Matrix* от gunGREEN***@-der'a.

дуэли

● В г.п. Кореличи Alex и Anon1m вызывают на дуэль 2x2 в CS на delta_assault Рудаковского А.В. и Левковича Д.П.

переписка

● Все, кому нравятся игры типа Heroes, Fallout, StarCraft, пишите! — 220098 г. Минск, ул. Слободская, 29-215.

● Девушки, которым нравятся приставочные игры, рок и метал! Давайте переписываться! — г. Минск, Логойский тракт, 26-106.

● С парнями 11-12 лет, котореы любят игру GTA:VC. — 225644, Брестская обл., г. Лунинец, пл. Ленина, 1-11, Александр.

● Скучающий геймер ищет людей, с которыми бы можно было переписываться. — 220026, г. Минск ул. Жилуновича, 10-45. Troy.

● Хочу переписываться с теми, кто играет в Heroes, WC3, Diablo 2. Мне 17 лет. — 24-74-34, г. Светлогорск, 1-62-18, Ядвиге. maila@tut.by.

КОДЫ

Empires: Dawn of the Modern World

Во время игры нажмите клавишу Enter и вводите код в появившееся окошко для чата:

noob — открыть карту, быстрая постройка, все ресурсы.
red bones — обновить все ресурсы.
pit stop — наполнить топливом все летательные аппараты.
homeland security — открыть карту.
weak like ukraine — немедленное поражение.
shock and awe — немедленная победа.
kung fu — быстрая постройка зданий и объектов.
republicans — добавить 1000 единиц золота.
call boggy — добавить 1000 единиц еды.
get stoned — добавить 1000 единиц камня.
beaver — добавить 1000 единиц дерева.
daddy's credit card — добавить 100.000 единиц всех ресурсов.
qa salary — убрать все золото.
no soup for you — убрать всю еду.
cold shower — убрать все дерево.
busted — убрать весь камень.
communism — убрать все ресурсы.
blue folder — убрать все ресурсы с карты.

Call of Duty

Коды работают для demo-версии игры. Чтобы активировать читы, запустите игру со следующими параметрами: "+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1" (без кавычек).

Команда запуска игры будет выглядеть примерно так:

c:\Call_of_Duty\Call_of_duty.exe +set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1

После этого для ввода читов вызовите в игре консоль при помощи клавиши "~":

god — режим бога.
give <объект> — получить указанный объект.
give health — полное здоровье.
notarget — враги не будут стрелять в вас.
noclip — возможность проходить сквозь стены.

Если после ввода читов игра выведет на консоль сообщение "sv_cheats are read only", введите команду "setrandom sv_cheats 1" (без кавычек). Если же игра сообщит следующее: "cheats are not enabled on this server", то попробуйте ввести команду: "spdevmap burnville" (без кавычек).

Once Upon A Knight

Для активации читов нажмите клавишу Enter, введите код "KnightCheater" (без кавычек) и подтвердите ввод повторным нажатием Enter.

После этого будут доступны следующие коды:

DrinkMoreMilk (число) — установить количество молока, равное введенному числу.
MilkyPower — выбранные юниты получат полное здоровье.
setmaxmoney (количество) — получить веденное количество денег.
teleportunit 1 — телепортировать выбранный юнит в текущее положение курсора.
follow — следовать за выбранным юнитом.
FireRain — устроить огненный дождь на видимой части карты.
GoToValhalla — убить выбранный юнит.
Plague — убить все, что находится в поле зрения.
Fog — восстановить "туман".
BeautifulWorld — убрать "туман".
MagicGlasses — посмотреть вражеские юниты.
playMusic (номер) — проиграть музыкальный трек с введенным номером.
endmission — закончить миссию

The Lord of the Rings: The Return of the King

Чтобы получить комбо из четырех ударов для Арагорна, поставьте игру на паузу и введите последовательно цифры "8","7","6","9".

Sim City 4: Rush Hour

Для ввода читов нажмите во время игры Ctrl-X, чтобы войти в консоль, и подтвердите ввод чита нажатием клавиши Enter.

fightthepower — возможность играть без нужды в электроэнергии.
hellomynameis <имя> — поменять имя мэра.
howdryiam — возможность играть без воды.
sizeof <число> — увеличение (где число равно от 1 до 100).
stopwatch — остановить часы.
tastyzots — включить "zots".
weaknesspays — получить 1000 единиц денег.
whatimelzit <время> — установить внутриигровое время.
whererufrom <название> — изменить название города.
you don't deserve it — получить все награды.
zoneria — убрать цвет пустой зоны.

Hidden & Dangerous 2

Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда), чтобы вызвать консоль. После этого можете вводить коды:

happyammo 1 — бесконечный боезапас.
Giveitem — получить предмет из списка.

Список доступных предметов:
AQUALUNG, ARISAKA, ARISAKAOPT, BACKPACKGB1, BACKPACKGB2, BACKPACKGB3, BACKPACKGER, BACKPACKRUS, BAR, BAZOOKA, BINOCULARS, BRENGUN, CAMERA, CARBINE, CLUMMYBOMB, COLT, DEGTYAREV, DELISLE, DYNAMITE, ENFIELD, EXPLOSIVESBAG, GARAND, GRENADE36, GRENADE69, GRENADEGER, GRENADEJAP, K98, K98OPT, KNIFEGER, KNIFESAS, LEE, LEEOPT, MAGNETICMINE, MEDIKIT, MEDIKITBIG, MINE, MOSIN, MP40, MP44, PANZERFAUST, PARABELLUM, PPS, SHOTGUN, SPAGIN, SPRINGFIELD, SPRINGFIELDOPT, STENGUN, STENGUNSIL, TAISHO, TANKMINE, THOMPSON, TOKAREV, WIRECUTTER, ZB26.

Например, чтобы получить акваланг, нужно ввести "giveitem aqualung" (без кавычек).

Apocalyptica

Чтобы активировать коды в игре Apocalyptica, нажмите во время игры тильду (клавиша "~") и введите в появившейся консоли "exodus 15:3" (без кавычек).

После этого будут доступны следующие коды:

god 1 — режим бога (0 для выключения).
fly 1 — режим левитации (0 для выключения).
nextlevel — пропустить текущий уровень.
changecharacter — поменять текущего игрового персонажа.
botcombat — включить боевой AI ботов.
botmove — включить возможность двигаться для ботов.
listplayers — посмотреть список активных игроков.
addbot — добавить бота, управляемого скриптом.
removebot — удалить текущего бота.
makebotdead — убить текущего бота.
botorders — посмотреть команды текущего бота.
getres — посмотреть текущее разрешение экрана.
setres — изменить текущее разрешение экрана.
list — посмотреть список всех команд.

Contract J.A.C.K.

Вводить читы в игре нужно в режиме чата, после нажатия клавиши "T":

god — "режим бога".
ammo — получить полный боезапас.
guns — получить все оружие.
health — получить полное здоровье.
armor — получить бронежилет.
poltergeist — включить/выключить режим невидимости.
pos — показать позицию игрока.
baddaboom — большие взрывы.
maphole — закончить миссию.

Sims: Vacation

Перед использованием кодов надо нажать CTRL+SHIFT+C.

WATER_TOOL — вода вокруг дома.
INTERESTS — просмотр характеристик Сима, которые не показаны в меню.
AUTONOMY — (возможные значения 0-100) насколько Симы самостоятельны.
GROW_GRASS — (возможные значения 0-150) интенсивность роста травы.
MAP_EDIT ON — редактирование карты разрешено.
MAP_EDIT OFF — редактирование карты запрещено.
ROUTE_BALLOONS OFF (ON) — выкл (вкл) советы.
SET_HOUR — (возможные значения 1-24) установить время.
SIM_SPEED — (возможные значения -1000 — +1000) скорость игры.
!;!;!;!;!;!;!;!; — повторение последнего введенного кода много раз.
DRAW_ALL_FRAMES — дает возможность просмотра всех 24 кадр/сек даже на 3-й скорости игры вместо 3-4.
xyzzy — Сим говорит "xyzzy".


виртуальные радости A-Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ______

проживающий по адресу ______

тел. (____) ______ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления" под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммерческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения ______ Подпись ______ Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели, ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.



О какую стену разбиваются мечты?

Этот материал посвящен вопросу, который уже довольно давно витает в воздухе среди активной части наших читателей: "А почему в нашей стране не делают игр?". Я не буду касаться программистов-любителей (решпект) и ребят из нашей страны, которые работают за рубежом (решпект в квадрате). И поэтому уточняю тему: почему в нашей стране нет игровых проектов, которые можно издавать, активно продавать и после этого читать в толстых глянцевитых журналах дифирамбы талантливым белорусским разработчикам? Я попытался рассмотреть трудности, с которыми сталкиваются разработчики игрушек и о которых не догадывается геймер, засовывая CD в привод. А заодно и ответить на поставленный вопрос.

Вперед, к славе.

Что ж, пора исправить постыдную ситуацию, которая возникла у нас в стране.

Предположим, что я — геймер со стажем, молодое дарование, знакомое с основными принципами функционирования PC, а голова моя полна замечательными (и даже немного революционными) идеями и желанием изменить текущее положение дел. Для начала стоит определиться с жанром будущего шедевра. Стратегию? Ну нет, несмотря ни на что, я никак не Сид Мейер (не повезло с ФИО:)). РПГ? И придется прочитать все руководство по AD&D? Ну нет. Ладно, мы легких путей не ищем, и посему мир будет покорять супернавороченный 3D action от первого лица. По его сюжету напишут 3 книги, снимут фильм (+ сиквел с приквелом) и нарисуют мультик. Его графикой будут восторгаться все (кроме Кармака, который будет нервно курить "Беломор", чтобы понять загадочную славянскую душу:)), а nVidia лицензирует движок для бенчмарков. После десятикратного прохождения юзер, рыдая, удалит игру с винта, а музыку оставит и каждый вечер будет слушать ее в WinAmp. Королевской дисциплиной на WCG станет сетевой режим этой игры, а Counter-Strike забудут, как страшный сон. Меня будут узнавать на улице, брать автографы и угощать пивом.

Но путь к славе труден и тернист...

Кадры решают все.

...И одному по нему идти не годится. Поэтому искомую славу и не менее искомую "зелень" придется разделить с группой единомышленников, которую еще требуется набрать. Личность я, конечно, разносторонне развитая, однако почему-то программировать толком не научился. И медведь в детстве на ухо наступил (как сейчас помню: лежу я, значит на травке, а тут вдруг медведь:)) — композитор из меня не ахти. Гимназиев художественных тоже не кончали, рисовать особо не обучены. А что я, собственно, могу? Хмм... Ну, я скромно буду руководителем проекта, сценаристом и PR-менеджером (о проекте нужно заявить во всеуслышание, периодически устраивать утечку информации и переносить сроки выхода:)). Значит, первым делом надо подобрать команду (назвать как-нибудь вроде Anathema Software). Проблемой это, по большому счету, не является: талантливых людей (вроде меня:)) у нас достаточно. Так, сколько мне нужно помощников для транспортировки моего креста? Пусть будет 3 программиста, 3 художника, 2 звуковика и 1 web-дизайнер. Не EA, конечно, но хватит.

Итак, программисты. Разумеется, достаточно просто подойти к курилке БГУИРа, однако так я поступать не буду (извините меня, господа студенты), ибо нужно набирать матерых программеров с порядочным стажем разработок в среде C++ (мы ведь собираемся заткнуть Unreal Warfare за пояс, не так ли?). Так что можно давать в газеты объявления с просьбой высылать резюме. Ждать (тех, кто еще отсюда не уехал) придется недолго, ибо фронт работ достаточно нов и интересен.

Очередь художников. Пусть один из них будет рисовать концепты, спрайты и текстурки, а остальные — лепить монстров в Maya (нынче 3D-моделированию учат в Академии Искусств, представляете?).

Теперь добавим двух звуковиков и одного кота (от Мурзика высшего образования требоваться не будет, а зарплату будет получать "Вискасом"). Сначала ребята напишут гениальные музыкальные темы, а потом кот помяукает в микрофон и путем хитрых манипуляций с вокодером из этого получатся смачные рыки бестиария. На финальной стадии разработки к ним присоединится несколько актеров, которые на трех языках (для каждого региона, где будут вестись продажи) озвучат главного героя и NPC.

Осталось нанять web-дизайнера (чтобы умел flash'ить) для создания обалденного сайта.

Следует помнить, что писать командой — очень тяжело в плане сборки всего этого воедино. Но знаете, что сказал представитель российской Delta Force комьюнити? "Русский интрефейс ценится во всем мире". Это к тому, что если наш народ решит что-либо сделать своими рукам (что само по себе чудо), то это будет лучше конкурирующих организаций со стороны.

Что ж, гипотетически команда набралась...

Моторно-тракторная станция.

...Команда профессионалов и просто талантливых людей. Во главе со мной:). Чтобы все завертелось, нужно их куда-нибудь посадить и дать им в руки технику. Разумеется, все можно делать, сидя в разных концах города, однако, во-первых, так неудобно координировать действия, а во-вторых, у нас ведь все серьезно, не так ли?

Снимем офис (около стратегического центра круглосуточной торговли пивом). 10 рабочих мест+кофеварка+тарелка с "Вискасом" для кота. Поставим удобные и красивые столы, развесим плакаты с надписями "Как зовут собаку Билла?", "Мониторы руками не трогать", "Тщательно пережевывая пищу, ты помогаешь революции" и портреты Чешира из American McGee's Alice. Поставим кондиционер, дабы не допустить закипания мозгов ценных кадров. Понатыкаем кресел и закупимся кофе на два года (за меньший срок уложиться навряд ли получится). Вот вам и интерьер. Ненужные излишества? Ну да, работать можно и в подвале, но разве это дело? Если работать комфортно и приятно, то КПД повысится на порядок.

Теперь техника. Вполне понятно, что нельзя сделать достойную игру (а уж тем более хит всех времен и народов) на машине, которая будет тормозить уже на ранних стадиях процесса разработки. Допустим, мне и web-дизайнеру будет достаточно средней офисной конфигурации. А вот программистам и художникам жизненно необходимы компьютеры с почти пороговой на нашем рынке конфигурацией: PIV-3200HT (программеры могут "обойтись" и чем-нибудь вроде PIV 2GHz, да и некритична им тактовая частота), 1024 DDR, 256 VRAM (класса nVidia FX), 120 Gb HDD (для художников важна высокая скорость "веника"). Звуковикам таких видеокарт не нужно (а каждая тянет на полкилобайта у.е.), но вот звуковую студию (KORG X3 + аудиостанцию на базе PC) собрать придется. Кроме того, художникам требуются мониторы с диагональю 24" и шагом маски как минимум, 0,18 мм. К этой "моторно-тракторной станции" мы прибавим локалку мегабит так на 100 с хорошим switch'ом, выделенку хотя бы на 2 мегабита и хостинг для сайта+мегабайт 200 под демку (можно, в принципе, и сервер купить, но накладно и в первый раз не совсем оправдано). Следует учитывать, что если проект привлечет интерес игровой ответственности (нужно сделать грамотный форум), то плата за трафик поднимется на порядок.

Стоит приготовиться к тому, что через годик всю эту радость придется апгрейдить.

Кроме того, важным является вопрос о ПО. Разумеется, можно съездить на Жданы и затариться всем по себестоимости "болванки". Но я не думаю, что испытал бы бурю восторга, увидев свое "детище", на создание которого убито столько времени и сил, на прилавке с лейблом "7-й волк". Так что делом чести будет приобретение лицензионных пакетов с ПО. Пусть и за приличные деньги.

Но самый главный вопрос...

Дайте мне семь килограммов денег.

...А где взять деньги? Предположим, что изначально, помимо революционных идей, я обременен порядочным количеством условных единиц на текущем счету. Это все (или почти все) уйдет на технику, помещение.

хорошо, что у них нет 26000$

что, Джони, надо помочь Белорусам?

Romero (Джон)

Что такое „Belomorr"?

yes*

*йес (англ.)

Кармак (тоже John)

Рис. Сергея Мозгового

А игра такого уровня, который я задумал, требует около двух лет напряженной работы. Движок нужно будет писать с нуля, а это самая большая часть работы (полутора мегабайт "зелени" на лицензирование Unreal Warfare у нас, к сожалению, нет). Опять-таки, работать придется оперативно, потому что, когда исходники будут написаны, придет понимание, что графика получилась отнюдь не такая свежая и революционная, как казалось год назад (из-за этого мы уже черт знает сколько ждем Duke Nukem Forever).

А людям нужно платить, причем, платить не мало. Не знаю, как там всевсяческие поэты, но программист должен быть сытым.

И вот вам ситуация: все готово к работе, новый офис сверкает чистотой (пока) и мощными машинами. А на "зряплату" денег нет. И вряд ли будет в обозримом будущем. Фанаты своего дела, конечно, могут работать и на чистом энтузиазме, но ничего хорошего и коммерчески оправданного из этого не выйдет.

И вот тут на сцену выходит его величество Издатель, который будет мягкой, но уверенной рукой направлять и координировать наши действия. И оплачивать счета. Само собой, за определенный процент прибыли от последующей продажи нашей интеллектуальной собственности.

Итак, ищем издателя. Не видите? А он есть. Только не у нас. Поэтому обратимся на восток, в сторону Москвы белокаменной. "Братья Пилоты", "Аллоды", "Космические Рейнджеры", "ИЛ-2 Штурмовик", "Демиурги" etc. — что общего в этих играх? Все они бесспорные хиты. Все они — дело рук россиян. И все они изданы фирмой "1С".

Вариантов немного: есть еще "Руссобит-М", "Акелла" и, пожалуй, еще несколько. Но "1С" — это солидней.

А что должен сделать разработчик, чтобы подписать контракт с издателем? Всего ничего: просто заинтересовать его своим проектом. И ключ от квартиры с лежащими там деньгами будет вынесен на тарелочке с голубой каемочкой (правда, с тем же успехом можно получить и "от жилетки рукава"). Заинтересовать издателя проектом можно на разных стадиях его разработки. Однако, как вы думаете, чему издатель будет рад больше: трем строчкам с описанием прелестей грядущего проекта в почтовом ящике или круглому CD с небольшим трейлером и исходниками движка? Ответ очевиден.

Кроме того, после подписания контракта над проектом будут работать продюсеры, которые будут направлять разработку игры в коммерчески оправданное русло.

Отсюда вывод: несколько месяцев придется работать, используя собственные материальные ресурсы. И это следует учесть.

Помимо денег, понадобится еще одно...

Раскрутка.

...А именно — интерес игровой общественности. Следует обновлять сайт, отсылать пресс-релизы игровым изданиям, организовывать "утечки информации"... Опять-таки, нужно помнить, что с датами выхода надо обращаться аккуратно: два переноса на небольшой срок, разумеется, не повредят, однако если меры не знать, то интерес общества грозит перерасти в нездоровый. Пипл будет болезненно ждать шедевра, а после выхода разочаруется (иногда и во вполне качественном продукте) и начнет кричать на каждом углу, что его опять накормили гадостью (помните Daikatan'y — если бы Ромеро был чуть менее самоуверен, мнение о вышедшей игре могло бы быть и помягче).

Так что о грамотном и ненавязчивом PR забывать ни в коем случае нельзя.

А теперь немного фантазии...

Дневник руководителя проекта.

"...Сегодня опять снился кошмар: издатель требует отчет о выполненной работе. Проснулся, поднялся, поскользнулся на пустых пузырьках из-под валерианки. Упал, больно ударился, разбросал стопку компакт-дисков. День начался. Мысли не уходят: в сроки не укладываемся, в движке еще куча "багов", сайт "висит" (и это называется ПЛАТНЫЙ хостинг!), валерианка закончилась. И что мне мешало пойти в трамвайные кондуктора?..

Попытался позавтракать. Не получилось: задумался, но зато когда я смотрел на догорающую яичницу, в голове родилась идея замечательной скриптовой сценки.

Пошел в офис.

Думал, что приду первым. Ан нет. Когда открыл дверь, в помещении стоял табачный дым цвета и консистенции сгущенного молока. На него можно вешать куртку.

Пять секунд тешил себя мыслью, что это они так работали всю ночь, что позасыпали за мониторами. Потом вздохнул и признал истину: они играли в Квейк 3Х3 и пили пиво.

Снизу раздался страшный рык. Прыгнул на шкаф. Никак не могу привыкнуть, что за полгода звуковики научали кота издавать практически любые возможные в природе звуки. Им лениво возиться с вокодером.

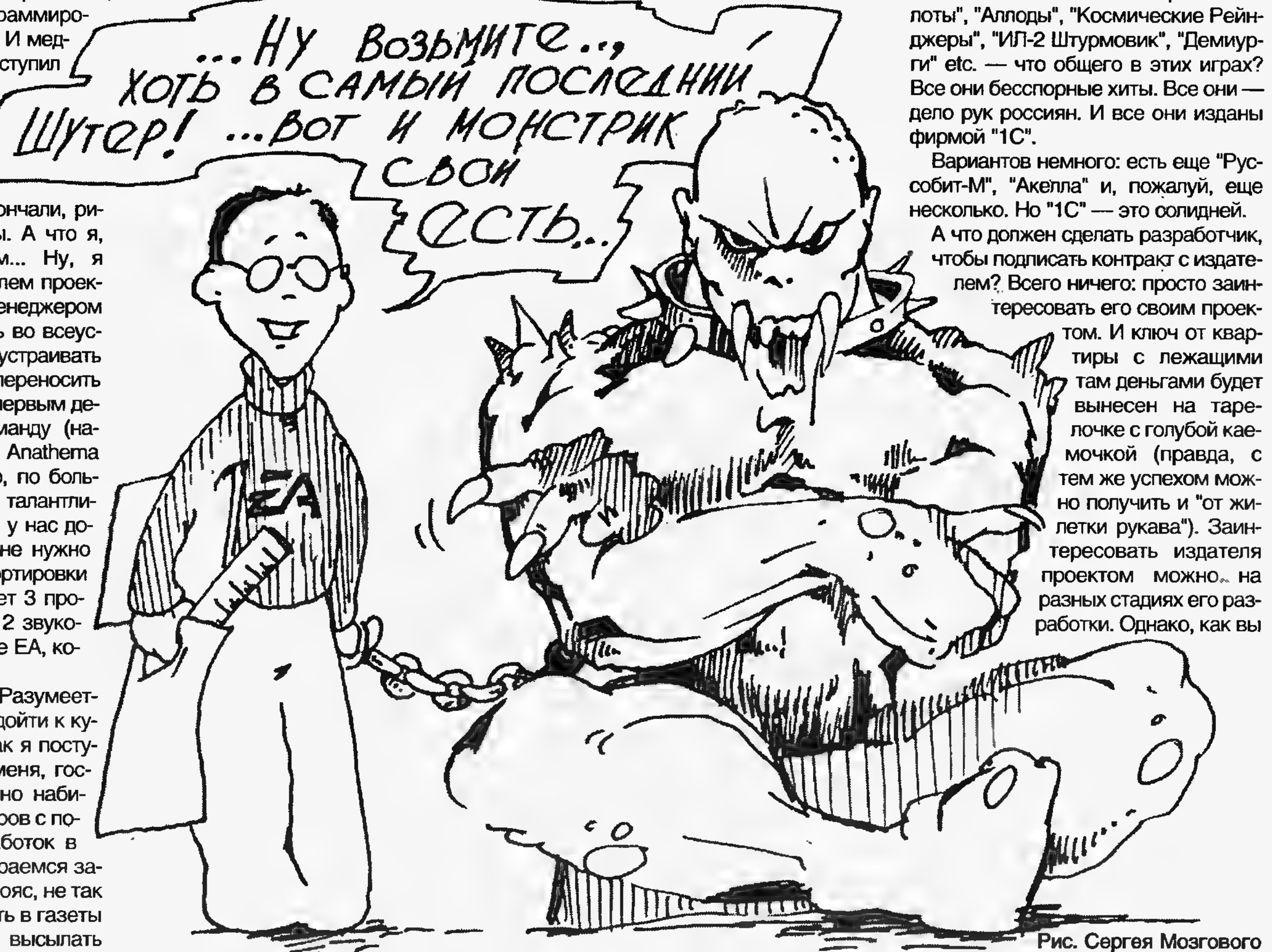


Рис. Сергея Мозгового

Будил народ. Три человека хотели кофе, а три — пива. Глубокомысленно повторив чью-то мысль, что похмелье — это иррациональная лемма, позволяющая ощутить разницу между кайфом и не-кайфом, сделал всем кофе. Кот от кофе отказался. Рабочий день начался.

Все идет по накатанной дороге: люди работают, я бегаю, тыкаю пальцы в монитор и не даю играть в Дьяблу по Баттлнету. Потом пытаюсь дописать сюжет, грамотно составить письмо к издателю с отчетом и объяснить web-дизайнеру, что же я, наконец, от него хочу. Я хочу только одного: чтобы "поднялся" хост. Но от него это не зависит. Нужно отправить кого-нибудь за "Вискасом" — я подозреваю, что кот питается окурками.

Композитор решил поразить нас своей новой темой. Поразил. Послали за "Вискасом" его. Сказали, что может не торопиться.

День подходит к концу. "Выщемили" несколько ошибок в движке, художник переделал менюшку, слепили монстра (жуть) и озвучили трех NPC (жуть в квадрате).

Чувствую себя выжатым лимоном. Даже в Кваку играть не хочется. Спать.

Завтра тестим мультиплеер..."

Смета.

А вот теперь прикинем, во сколько обойдутся только лишь самые дорогостоящие комплектующие (цены взяты по минимуму у нас на рынке и могут изменяться). Сейчас будет много умных цифирей и буковей, так что тем, кому не интересно, смотрите на "Итого". Поехали.

— CPU Pentium 4 3.06 GHz/ 533MHz /512K BOX 478-PGA x 3 (420 у.е. x 3 = 1260 у. е.)

— CPU Pentium 4 2.0A GHz/ 400MHz /512K BOX 478-PGA x 7 (159 x 7 = 1113)

— SVGA 128Mb <AGP> DDR PNY VCQFX2000 (RTL) DualDVI +TV Out <NVIDIA Quadro FX2000> x 3 (1755 x 3 = 5265)

— M/B GigaByte GA-K8N Socket754 <nForce3 150> AGP+LAN+AC"97 U133 ATX 3DDR DIMM <PC-3200> [NEW] x 10 (114 x 10 = 1140)

— Kingston DDR DIMM 1GB SDRAM <PC-2100> ECC Registered+ PLL, Low Profile x 6 (328 x 6 = 1968)

— SVGA 64Mb <AGP> <GeForce2 MX — 400> 128bit x 7 (35 x 7 = 245)

— HDD 146.8 Gb <U2W> SCSI Seagate Cheetah (3146807 LC) <80pin Single connector> U320/mSCSI (10000 rpm) x 3 (821 x 3 = 2463)

— HDD 120.0 Gb IDE Seagate Barracuda 7200.7 (3120026A) UDMA100 7200 rpm 8Mb x 7 (119 x 7 = 833)

— MultiCo <EW-724CS> Fast E-net Switch 24-port (24UTP, 10/100Mbps) — 152.

— COMPEX LinkPort/UE202(-B) USB to 10/100Mbps Ethernet Adapter x 10 (21 x 10 = 210)

— 24" MONITOR SONY GDM — FW900 TCO'99 x 3 (1905 x 3 = 5715)

— 19" MONITOR Samsung SamTron 96BDF TCO'99 x 7 (274 x 7 = 1918)

— SVEN HP-761F,HP-760C, HP-760B Beech (фронт 2x70W, центр 40W, тыл 2x50W) 4ч. — 513

— EGO-SYS PCI Audioterminal 010 (ADAT optical in/out,TDIF/R-BUS port, S/PDIF Coaxial in/out,MIDI in/out) — 333.

Добавьте еще приблизительно два килобайт "убитых енотов" на все остальные комплектующие и мебель, еще около 300 на подводку "выделенки" и оборудование, 100 на съем квартиры под офис.

Итого: приблизительно 26000 условных единиц (нет, ну вы поняли: двадцать шесть тысяч долларов!)

Вот так вот. Впечатляет, не так ли?

У нас, в Беларуси, нет талантов? Нет классных программистов, художников, композиторов? Нет людей, мастерски владеющих пером? Или у нас не играют в игры?

Все упирается в деньги.

P.S. Огромное спасибо Андрею Романовскому aka SathanaS'y за консультации, советы и дополнения, а также, Анатолию Субботину, представителю фирмы "1С", за информацию по поводу издания игры.

Алексей Гончаров aka Anathema
lapd@tut.by

Game Maker: делаем игры своими руками

Глава 9: Создание образцов объектов

Наконец Мышь, к которой все относились с почтением, закричала:

— Садитесь, все садитесь и слушайте. Вы у меня вмиг высохнете.

Все послушно уселись в круг, а Мышь стала посередине.

Л. Кэролл "Алиса в стране Чудес".

Мы уже научились производить сложные (и не очень) математические расчеты. Пришло время показать, зачем же они нужны. Первым делом узнаем (или вспомним, тут уж все зависит от вашего опыта), как создавать образцы объектов в комнате. Заодно мы выучим, как делать проверку нажатия клавиши, и узнаем, что такое таймер. За дело!

Идея следующая: мы создадим объект, который будет создавать одни объекты через определенные промежутки времени и другие объекты, если мы будем нажимать на определенную клавишу. Объяснения я буду давать по ходу.

Запускаем GM, загружаем два спрайта (какие вам понравятся). Называем их s_sprite1 и s_sprite2 соответственно. Создаем комнату с именем r_room и три объекта: o_controller, o_object1 (для него назначаем спрайт s_sprite1), o_object2 (для него назначаем спрайт s_sprite2). Помещаем объект o_controller в комнату r_room. Все, приготовления закончены — переходим к написанию кода.

Сперва сделаем так, чтобы при нажатии на пробел в комнате создавался объект o_object1 в точке с произвольными координатами. Для этого в событие шага (step) объекта o_controller помещаем следующий блок кода:

```
{
  if (keyboard_key=vk_space)
  {
    xa = random(room_width);
    ya = random(room_height);
    instance_create(xa,ya,o_object1);
    io_clear();
  }
}
```

Объясняю, как это работает. Объект o_controller непрерывно проверяет, нажата клавиша "пробел" или нет. Если нажата, то переменной xa присваивается случайное значение, лежащее в промежутке от 0 до значения ширины комнаты. То же самое происходит для переменной ya, только значение выбирается по вертикали. Таким образом, с помощью переменных xa и ya мы определяем координату точки, которая лежит в пределах видимости комнаты. Затем мы непосредственно создаем в этой точке объект o_object1, а после этого с помощью процедуры io_clear() очищаем состояние клавиши "пробел", т.е. при нажатии на клавишу в текущий момент создается только один объект. Вот, однако, работает. Теперь сделаем так, чтобы в комнате через равные промежутки времени создавался объект o_object2. Для этого в событие создания объекта o_controller поместим следующий код:

```
{
  alarm[0] = 30;
}
```

А в событие Alarm0, т.е. активизации первого таймера, вот такой блок кода:

```
{
    xb = random(room_width);
    yb = random(room_height);
    instance_create(xb,yb,o_object2);
    alarm[0] = 30;
}
```

Работает это следующим образом. При создании объекта o_controller активизируется его первый таймер. Для того чтобы было понятнее, представьте себе будильник, на котором есть только секундная стрелка и стрелка звонка. Вы заводите его — и через определенное время он звонит. По такому же принципу работает таймер. Строка кода "alarm[0] = 30;" означает, что для первого таймера объекта o_controller мы устанавливаем значение 30 — по прошествии 30 шагов в игре он "зазвонит", т.е. активизируется. Действия, которые при этом выполнятся, содержатся в событии Alarm0, а именно: по аналогии с объектом o_object1 переменным xb и yb присваиваются случайные значения, а затем в точке с этими координатами появляется объект o_object2. С помощью строки "alarm[0] = 30;" мы заново активизируем первый таймер, т.е. через 30 шагов эти действия снова выполнятся. По сути, с помощью этой строки мы просто зацикливаем таймер, и действия, определенные для него, будут происходить бесконечно. Если бы в событии Alarm0 мы не прописали строку "alarm[0] = 30;", то объект o_object2 создался бы только один раз.

Глава 10: Настройка внешнего вида сообщений

— Ах, все равно, — быстро сказала Алиса. — Только, знаете, так неприятно все время меняться...

— Не знаю, — отрезала Гусеница.

Л. Кэролл "Алиса в стране Чудес".

Вы, наверное, замечали, что иногда внешний вид стандартных сообщений просто не вписывается в игру. Чтобы исправить это, существует ряд функций, которые мы сейчас и рассмотрим. Итак, создаем новый файл. Загружаем в него спрайт, который будет выполнять роль кнопки, а также картинку для заднего фона сообщения. Называем их соответственно s_button и b_back. Далее создаем объект o_object и помещаем его в созданную комнату r_room. Теперь в событии создания объекта o_object пишем следующее:

```
{
  message_text_font('Arial',14,c_blue,
fs_normal);
  message_button_font('Arial',10,c_black,
fs_bold);
  message_mouse_color(c_blue);
  message_size(320,240);
  message_caption(1,'Это наше сообще-
ние!');
  message_background(b_back);
  message_button(s_button);
  show_message('Вот и пример!');
}
```

Что же мы здесь сделали? А вот что. С помощью процедуры message_text_font() мы определили, что текст сообщения будет написан шрифтом Arial размером кегля, равным четырнадцати, синим цветом и нормальным стилем. Далее, с помощью процедуры message_button_font () мы определили шрифт и его параметры для текста, который будет написан на кнопке. С помощью процедуры message_mouse_ color() мы указали, какого цвета должен стать шрифт текста, написанного на кнопке, когда мы наводим на кнопку курсор. Процедура message_size() позволила нам задать размер появляющегося сообщения, т.е. оно оказалось 320 пикселей в ширину и 240 в высоту. Процедура message_caption() помогла установить заголовок для окна сообщения. Единица в качестве параметра определила, что заголовок следует показывать. Процедуры message_background() и message_button() определили спрайты, использующиеся для заднего фона и для кнопки сообщения соответственно. Ну, а затем с помощью процедуры show_message() мы сделали тест, т.е. показали подобающе настроенное сообщение.

Глава 11: Сохранение и загрузка игры в\из определенного файла

— Держи! — крикнула вдруг Герцогиня и швырнула Алисе младенца.

Л. Кэролл "Алиса в стране Чудес".

Что ж, иногда бывает полезным осуществить не просто сохранение игры, а сохранить игру в файл с определенным именем, например, для того, чтобы разные игроки могли использовать лично свои прохождения. Для этих целей мой партнер Карл Густаффсон написал два скрипта, которые я и хочу продемонстрировать вам.

Скрипт, который сохраняет игру:

```
{
  SaveGameName = "";
  SaveGameName = get_save_filename("Sa-
ve Games (*.svg) | *.svg", "TestSave.svg");
  if (SaveGameName != "")
  {
    if (string_copy(SaveGameName,string_
length(SaveGameName) – 3, 4) != ".svg")
    {
      SaveGameName = SaveGameName +
".svg";
    }
    game_save(SaveGameName);
  }
}
```

Объясню, как он работает. Переменная SaveGameName содержит имя файла, в который следует сохранить текущую игру. Для начала присваиваем ей пустое значение. Затем с помощью процедуры get_save_filename() запрашиваем у пользователя имя файла, в который мы хотим сохранить нашу игру. В данном примере в качестве расширения сохраняемого файла используется svg. Естественно, вы можете заменить это расширение своим. Далее с помощью конструкции if мы проверяем, содержит ли переменная SaveGameName значение. Если нет, то ничего не происходит, поскольку пользователь не ввел имя сохраняемой игры. Если переменная все же содержит значение, то перед тем, как сохранить игру в указанный файл, надо проверить, правильно ли указано его расширение. Для этого мы используем вторую вложенную конструкцию if. С помощью функции string_copy () мы проверяем, равняются ли последние четыре символа переменной SaveGameName строке ".svg", то есть, указано ли соответствующее расширение. Если нет, то к строке, содержащейся в переменной SaveGa-meName, добавляется расширение файла, а затем игра сохраняется в файл с именем, идентичным тому, что содержится в строковой переменной SaveGameName.

Когда вы помещаете данный скрипт в раздел Scripts, то вы даете ему имя, например SaveGameSript. Чтобы запустить его, просто наберите в соответствующем блоке кода SaveGameScript(); — и он будет выполнен.

Теперь скрипт, который позволит загрузить игру из сохраненного ранее файла:

```
{
  LoadGameName = "";
  LoadGameName = get_open_filename("Sa-
ve Games (*.svg) | *.svg", "TestSave.svg");
  if (LoadGameName != "")
  {
    if (file_exists(LoadGameName))
    {
      game_load(LoadGameName);
    }
  }
}
```

Аналогично предыдущему примеру, здесь переменная LoadSaveGame содержит имя файла, из которого мы будем загружать игру. Так, сначала ее содержимое очищается, а затем с помощью функции get_open_filename() мы запрашиваем у пользователя файл с расширением svg, из которого должна быть загружена наша игра. Соответственно, конструкция if проверяет, является ли содержимое переменной LoadSaveGame непустым после закрытия диалога, и если оно содержит значение, движок попытается загрузить сохраненную игру с именем, которое содержится в переменной LoadSaveGame.

Вызывается скрипт аналогично предыдущему.

Глава 12: Чтение уровня из файла

— Если вам нечего делать, — сказала она с досадой, — придумали бы что-нибудь получше загадок без ответа. А так только попусту теряете время!

Л. Кэролл "Алиса в стране Чудес".

Давайте теперь разберем скрипт, который читает уровень нашей игры из файла. Идея: уровень состоит из поля, размером 10 клеток в ширину и 10 клеток в высоту. Размер клетки будет 32*32 пикселя. Клетки могут содержать либо зеленый квадрат (objGreenBlock), либо синий квадрат (objBlueBlock). Файл, из которого мы будем читать уровень, будет иметь следующую структуру:

```
начало файла
// Все строки, написанные после пары сим-
волов //, являются комментариями.
// Это тоже комментарий.
// Тут мы определяем структуру уровня
###...####
#.#.####.#
#...###.##
.#######.#
#####.####
.#######.#
#.#.####.#
#####.####
#####.####
#####.####
конец файла
```

Таким образом мы имеем файл, в котором можно писать комментарии и который будет содержать "карту" нашего будущего уровня. После прочтения файла мы должны получить уровень, в котором блоки расставлены соответственно тому, как их позиции расставлены в файле при условии, что символ "#" соответствует зеленому блоку, а символ "." — синему. В качестве аргумента скрипта мы будем передавать имя файла, в котором содержится уровень. То есть, если мы загрузим наш скрипт в игру под именем ReadFile, то кусок кода вида:

```
{
 ReadFile('level.lvl');
}
```

загрузит наш уровень из файла с именем level.lvl. Собственно, вот текст самого скрипта, где я разъясню его работу, используя комментарии.

```
{
// начало скрипта
/* используем в качестве имени открываемого файла передаваемый в функция аргумент...*/
  levelFileName = argument0;
/*... и проверяем, существует ли файл с таким именем. Если нет, то необходимо вывести соответствующее сообщение и выйти из скрипта*/
  if (not file_exists(levelFileName))
  {
    show_message("Level file '" +
levelFileNa-me + "' does not exist.");
    exit;
  }
/*если файл с таким именем все же существует, то открываем его для чтения и инициализируем переменную currentLevelLine, которая содержит текущую строку ЧИТАЕМОГО УРОВНЯ (но не файла!!!)*/
  else
  {
    file_open_read(levelFileName);
    currentLevelLine = 0;
/*далее определяем, что скрипт будет выполняться либо пока мы не прочитаем все 10 строк, либо пока файл не закончится*/
    while (currentLevelLine < 10 and not
file_eof())
    {
      yPos = currentLevelLine * 32;
/*переменная yPos содержит номер рисуемой клетки по вертикали. Умножая его на 32, получим значение по оси Y, в котором в нашем уровне будет рисоваться текущий блок в текущей комнате.*/
      levelString = file_read_string();
      file_readln();
/*читаем строку из файла и заносим ее в переменную levelString, а затем с помощью процедуры file_readln() переводим курсор на новую строку файла и проверяем, является ли строка пустой (т.е. ничего не содержит) либо комментарием (начинается с группы символов "//"). Если так оно и есть, то не выполняем никаких действий, в противном случае...*/
      if (string_copy(levelString, 1, 2) = "//"
or string_length(levelString) = 0)
      {
      }
      else
/*инициализируем переменную currentObj, которая будет содержать номер текущего рисуемого объекта в строке. Если номер будет больше длины строки, т.е. строка закончится, данной переменной заново будет присвоено значение 1, а номер текущей строки, содержащейся в переменой currentLevelLine, увеличиться на 1*/
      {
      currentObj = 1
      while (currentObj <= string_length(le-
velString))
      {
        xPos = (currentObj – 1) * 32;
/*переменная xPos содержит номер рисуемой клетки по горизонтали. Умножая его на 32, получим значение по оси X, в котором в нашем уровне будет рисоваться текущий блок в текущей комнате*/
        currentChar = string_copy(level
String, currentObj, 1);
/*здесь из строки levelString, содержащей индексы 10 объектов строки уровня, выбирается один символ с номером currentObj и заносится в переменную currentChar. Далее следует проверка: если currentChar равняется символу "#", то в точке с координатами (xPos,yPos) рисуется зеленый блок, если символу "." — то синий*/
        if (currentChar = "#")
        {
          instance_create(xPos, yPos, obj
GreenBlock);
        }
        else
        if (currentChar = ".")
        {
          instance_create(xPos, yPos, obj
BlueBlock);
        }
/*увеличиваем значение currenObj на 1, то есть читаем содержимое следующей клетки в текущей строке*/
      currentObj += 1;
      }
/*увеличиваем значение currenLevelLine на 1, то есть переходим на новую строку файла, содержащего "карту" уровня*/
    currentLevelLine += 1;
    }
  }
// конец скрипта
}
```

Вот и все на этот раз. Понимаю, что уже начался материал, более сложный для понимания, поэтому если кто не разберется — пишите письма или заходите на мой сайт http://www.cps.fatal.ru, который посвящен GameMaker'y — с удовольствием помогу вам.

P.S. Выражаю признательность Карлу Густаффсону за предоставленные примеры.

Воронецкий "AlienRaven" Михаил
pisma@nestormedia.com

Стратегии в реальном времени: новейшая

Как видно по заголовку, данный текст касается только стратегий в реальном времени, и прошу не забрасывать вопросами об отсутствии, например, Civilization 3 в списке рассматриваемых игр. Также эта статья не претендует на полный обзор RTS, вышедших за эти три года. Я останавливаюсь лишь на самых интересных моментах и на общих тенденциях развития. Никаких личных пристрастий в нижеизложенном нет. Там, где я выражаю свое субъективное мнение, я это оговариваю. Все же остальное написано исключительно по реакции мировых обозревателей.

Эволюция

Никто и поверить не мог в то, что стратегия может состоять из полигонов. В понимании многих стратегические игры оставались тем жанром, в котором просто обязана править спрайтовая графика. Трехмерность уместна в экшенах, в симуляторах... Что даст стратегии трехмерность? Если сделать все объекты на экране в полном 3D и, главное, сделать это качественно, то игре грозит перспектива остаться украшением выставок до появления у каждого игрока машин, которые смогли бы держать такую графику. Да и зачем нужна трехмерность? Ведь в конце прошлого тысячелетия игроки падали ниц от казавшегося идеальным графического движка Age of Empires: и масштабы, и детализация, и анимация, и зрелищность — зачем более? Но, как оказалось, если располагать определенной ровностью рук, можно придумать что-нибудь новаторское и в то же время трехмерное. Игры посыпались. Сначала их было две, потом три, потом четыре... К началу же 2000-го года это неожиданно стало модно. Рассказ свой я начну именно с этого момента.

Год 2000

Амбиции

Огромное количество анонсов сотрясали индустрию. Будет вам и продолжение родоначальницы всех стратегий Dune; ждите продолжение WarCraft-а — третье пришествие короля не заставит себя ждать! На каждой из игр висела яркая бирка: "Потрясающая 3D графика!".

Одной из самых амбициозных было, конечно, продолжение Dark Reign. Оригинал был хитовой стратегией прошлых лет, и, как положено всем "дореволюционным" играм, был спрайтовым. Сиквел же разрабатывался на основе совершенно нового графического движка, который, само собой, являлся трехмерным. Если честно, то вторая часть "Знамения" казалась более чем привлекательной: потрясающей красоты ландшафты, изумительные спецэффекты — грандиозное зрелище демонстрировалось на скриншотах. К сожалению, после выхода игры в душах многих игроков и, конечно же, на страницах не одного издания, появилось мнение, что стратегии делаются трехмерными лишь от безысходности: ничего нового Dark Reign 2 в жанр не принес. Ни одной новой мысли, ни одной идеи — только кучи полигонов и внутренняя пустота. Оставалось надеяться, что остальные компании не последуют такому примеру.

Общественность ждала. В течение года вышел Ground Control. На этом ожидание и закончилось — игра принесла с собой веру в действительную функциональность трехмерности: здесь изменения ландшафта рассматривались, прежде всего, как поле для тактических маневров, а не как услада глаз. Неплохая тактическая (да, это тактика) модель и баланс, изумительной красоты горы и равнины, невиданная детализация. Большая часть обозревателей нарекла эту игру шедевром.

Был, конечно, и ад-дон к уже знаменитому тогда Homeworld-у. Носил он гордое имя Homeworld: Cataclysm. Если кто не знает: оригинал — первая космическая трехмерная RTS. Ее имя уже высечено на скрижалях истории, как культ.

Одним из участников "глобального" направления стала Imperium Galactic 2, продолжение всеобщей колонизации космического дна стратегий. Многим пришлось по вкусу, многие решили, что ингредиенты смешали неправильно и из-за этого части игры никак не могли найти друг друга. В общем, получился личный хит/провал для каждого.

Но проблема рождалась за проблемой: все деньги бросались на закупку или производство графических движков — стратегиям грозило стать еще одним полем для испытания новейших видеокарт. Общественность в основном была не готова принять такое количество полигонов на одном квадратном километре того же Ground Control. Почти на каждом игровом форуме была основана новая тематика: "Трехмерность, а нужна ли она вообще?". Градом посыпались жалобы на алчность разработчиков и несовершенство мира. Главной претензией, конечно, была схожесть игр.

И тут Shinny выпускает сверхоригинальную и, по тогдашним критериям, не в меру требовательную игу Sacrifice. Споры приутихли. Да, это было сильно: красота графического движка была просто нереальной, а принцип RPG/Action/ RTS мало кого оставил равнодушным. Помесь была весьма гремучей. Игру заслуженно обвешали наградами. Но из-за своей излишней прожорливости многие вынуждены были от нее просто отказаться, а сейчас уже вряд ли вспомнят.

Альянсы

К 2000-му году стало абсолютно ясно, что в жанре есть три короля и три королевства. Три игры: Age of Empires, Comand & Conquer и WarCraft/StarCraft. Три компании: Microsoft, Westwood и Blizzard соответственно. Другие просто не могли достичь такой популярности, которую подчинили себе эти три гиганта индустрии. Продукты их обрастали ад-донами и клонами. У каждой игры была своя база, на которой и делались продолжения. Собственно, эти самые основы представляют собой вариации одной и той же игры, только со своими особенностями и решениями. Самое интересное, что ни одна другая игра, когда б она ни выходила, не смогла достичь равной популярности: многие получали "выборы" и заоблачные рейтинги, многие — одобрение в глазах обычных геймеров, многих нарекали шедевром, но ни одна игра не смогла достичь такой популярности, как вышеуказанная тройка. У многих были оригинальные идеи, у многих идей был определенный шарм, много потенциалов так и осталось нераскрытыми. Так, например, вышедшая в этом же году Earth 2150 ("Земля 2150") получила почет и звание, но ни одного клона мы так и не дождались. С чем это связано — смотрите далее. Но с другой стороны, это, конечно, и к лучшему: уж очень много бездарностей мы повидали...

Red Alert 2 — в 2000 году он был единственным, кто представлял вселенную C&C и являлся полноценным сиквелом хитового Red Alert. Westwood одна из тех компаний, которая не разучилась сохранять интригу, особенно накаляющуюся при выходе игры. Да, был ажиотаж, когда игра преступила пороги магазинов, а потом... Как ни странно, среди мнений произошел раскол: разочарование года и сиквел года — вот ответ ожиданиям миллионов, самым, надо сказать, искренним ожиданиям. Игры, которая бы свернула границы в трубочку и напевала бы на ней собственную мелодию, не было: из-за противоречий потенциальная игра года вдруг превратилась в очаг самых что ни на есть жарких споров — этого не предвидели. Чем кончилось? Ничем, как, в общем, и всегда: разработчики анонсировали ад-дон, который моментально вызвал гневные крики одних и восторженные вопли других. А чем еще может кончиться безнадежный спор? Если признаться, то именно эта игра стала переломом в линейке игр от Westwood: кто-то остался на поклонение, кто-то ушел, отрекся (поклонники — они такие, непостоянные, скажем прямо).

Не хороните 2D

Окончательный переход в полигональность не случился до сих пор: выходят игры, которым это понятие чуждо. Отдельным товарищам трехмерность просто мешает, во многом потому, что ранние образцы нового искусства не могли овладеть собственными возможностями: управление не всегда было идеально. Некоторые разработчики не то чтобы не приняли новой религии, но решили развивать старые мысли, тем более что все разраставшиеся возможности ПК давали перспективы развития двухмерным движкам.

Во-первых, стоит отметить Submarine Titans — первый грамотный и где-то оригинальный клон StarCraft-а. Сделана игра была качественно, со знанием дела. Оригинальность же заключалась в следующем: игра проходила полностью в подводном мире. Плоский движок на удивление хорошо отрисовывал подводные карты: водоросли, рифы, морская фауна — все было сделано на уровне, была атмосфера. Самое, пожалуй, главное достоинство — зрелищность. Да, 2D такой феерии еще не видела: юниты могли передвигаться в пространстве по всем правилам трехмерности — этакий "Наш ответ Чемберлену". Да, она была красива, да, баланс был виден, да, здесь был сюжет, но это был все же клон, и многие его просто похоронили.

Ну, а во-вторых, появление игры по знаменитой вселенной Warlords — Warlords Battlecry. Игра с явным уклоном в ролевую сферу. В принципе, удачная и, так сказать, почти хит.

Новаторские игры выходят довольно редко, хоть многие разработчики и представляют детище свое как революцию в нашем многострадальном жанре. Но год, с которого началось новое тысячелетие, подарил нам действительно интересный продукт — Majesty: The Fantasy Kingdoms Sim. Как известно, гениальность — она либо в простоте, либо в "ловкой" сложности. Majesty — проста, как будто мы уже не раз видели и играли в подобные продукты. Кому придет в голову сделать косвенный контроль над юнитами? Cyberlore пришло. Абсурдная мысль стала шлягером стратегических игр: юниты не подвластны курсору, каждый юнит — собственное РПГ целое со всеми вытекающими. Просто представьте себе рядового персонажа очередного ролевика: монстры, экспа, вещи, уровни — все это юнит делал без вашего вмешательства, а подчинялся лишь "ценникам", которые вы развешивали над врагами. Предлагалось и "нелинейное" развитие королевства (построили школу для одной касты вояк — извольте-с лишить себя другой). Была революция, которой не дал воплотиться разросшийся от клонов жанр (засилье плагиата на рынке было слишком велико). Но Majesty получила свои награды, ее имя вписано в историю.

Год закончился смелой попыткой молодой компании Data Becker сделать клон Age of Empires. America: No Piece Beyond of the Line была неприкрытым плагиатом: много, в сущности незначительных, идей, которые на общем безденежье разработчиков не смогли найти свою щель в тестированиях. Проект был обречен на забвение, но, как и ожидалось, нашел признание в кругах поклонников AoE.

Такой был год. Плохим и "жидким" его назвать нельзя. Было объявлено много интересных проектов. O. R. B, "Убийца Homeworld" по отчеству, обещался выйти в следующем году и показать всем, что второй "космодом" мы переживем и воздадим почести последнему. Еще одним потенциальным RTS-шедевром должен был стать Conquest: Frontier Wars (от самого Криса Робертса!), но почему-то ни в одном пресс-релизе не было слышно ничего про вышеупомянутого космо-короля... Где-то на рубеже 2000-го и 2001-го случается страшное: LukasArts анонсирует новую игру во вселенной, понятное дело, Star Wars: Galactic Battlegrounds стратегия в реальном времени на движке от уже тогда "бородатой" Age of Empires. Да, и такое бывало...

Также некая компания Liquid Entertainment разродилась новостью о своем проекте Battle Realms, но это уже другая история.

Модификации родного диалекта

Какие странности иногда рождают деятели народной мысли... Большинство модов - карты с некоторыми изменениями в балансе и мелким апгрейдом новых юнитов. Но встречаются настоящие бриллианты.

Стоило Blizzard в сюжетных диалогах StarCraft-а упомянуть о такой таинственной расе созидателей, как Ксел-Нага (одна из загадок игры) - посыпалось. До сих пор выходят моды, в которых эта цивилизация заменяет одну из оригинальных. Причем дело не ограничивается перерисовкой внешнего вида юнитов и зданий. Полная конверсия характеристик и баланса - вот истинная цель таких модификаций. Перераспределение обязанностей, свержение привычных стереотипов - все это уже не в диковинку.

Люди днями разрабатывают новые кампании, трудятся над дальнейшими поворотами в жизни любимых героев. Все, что оставили за кадром Blizzard, с легкостью претворили в жизнь геймеры. Причем все это касается не только StarCraft и его разработчиков, но и всех остальных проектов.

Но, как всегда, встречаются и настоящие революции. Например, на Age of Empires до недавних пор продолжали выходить моды, которые не только меняли вид юнитов и зданий, но и принадлежность к жанру. Как вам, например, полноценная RPG во вселенной AoE, а? Нелинейная, с тоннами диалогов и квестов. Одна из них, как мне помнится, позволяла поиграть сразу в две версии игры - за двух героев, причем эти герои независимо от игрока могли пересекаться в определенных моментах игры, а это редкость даже для ролевых проектов.

Год 2001

Военные люди

Начался год просто неприличным застоем во всей индустрии. Не выходило абсолютно ничего интересного. Только ближе к лету на прилавках вдруг появилась хваленая и ожидаемая игра от GSC Game World — Cossacks: European Wars ("Казаки: Европейские Войны"). В эту игру верили, но и остерегались релиза: ее разрабатывали наши соседи из Украины. Но вот "Казаки" уходят "на золото". Почти родная игра оказалась натуральным хитом: графически прекрасная, интересная, сбалансированная, умная. Здесь ударения были расставлены по-своему: огромные армии, "живая" тактика. Вкус свежести усиливался, прежде всего, тем, что игра была сделана нашими соседями. Многие сразу заговорили о смерти AoE: "гидра" Microsoft была тогда самой популярной игрой из исторических стратегий. Но все эти домыслы довольно быстро были "растоптаны". Игры разнились, прежде всего, в своих направлениях: AoE — хардкорная стратегия, "Казаки" — тактический уклон жанра. Как всегда, понравилось многим, даже очень многим. Но "Эпоху Империй", как ни странно, не забыли до сих пор.

И тут выходит второй по счету клон AoE. Назывался он Three Kingdoms: Fate of the Dragon. Однако вся принадлежность к термину "клон" тщательно скрывалась за специализацией игры: узкий разрез глаз у всех героев олицетворял историю Китая. Все это было поделено на новации в экономической и военной модели, но итог оказался все тем же — ничего нового эта игра в жанр так и не принесла. Основной упор, как всегда, делался на детальный показ жизни отдельно взятой расы. Но все эти потуги увенчались лишь краткой исторической справкой перед игрой. Результат: кому нравится — тот поймет. Чуть ли не самый избитый диагноз для RTS.

Следующими были Emperor: Battle fore Dune и Z: Steel Soldiers. Первая — "игра от Westwood", вторая — продолжение культа, создатели которой переиграли в "игры от Westwood". Так вот. Обе метили на лучшую стратегию года, и обе не получили "ничего и ни от кого".

По слухам, любезно распускаемым самой Westwood, их Emperor: Battle fore Dune, разрабатываемая еще с 1999-го года, свернет стратегический Эверест: три расы, потрясающей красоты графика, полное соответствие канонам жанра. На удивление реакция критиков была довольно теплой: по их мнению, Westwood, наконец, совместила геймплей и сюжет, зрелищность и управление — и (о чудо!) сделала кое в чем не похожие стороны. То есть теперь не размалеванные в разные цвета модели техники и солдатики, а подобие независимости и пунктуальности в дизайне юнитов — действительно различные коалиции. Революция налицо. Только ею может гордиться исключительно Westwood. Мы еще не знали, что это не конец. На полигонах уже проводились испытания нового движка — S.A.V.A.G.E. Тот самый ящик Пандоры, который нужно было открыть в назначенный для этого час...

С ремейком Z сложнее. За то время, которое король отсутствовал, разработчики неумолимо грезили о свержении C&C/Craft-ов с трона. Но в конце сделали не слишком правильное решение. Помните присказку про лом? Ну, так вот, "другим ломом" стала Z: Steel Soldiers (Z: "Стальные парни"). В игре появилось приевшееся строительство (причем все эти аспекты были, по мнению многих рецензентов, реализованы не в самом лучшем свете). Игру вытягивала сложность. Умный AI. Зубреж горячих клавиш. Бесконечная тактика на попсовом RTS Бородино. "Бесконечная" — это, конечно, громко, но отличия от остальных игр жанра определенно были. Говорить про то, что "Железные товарищи" ушли в трехмерное пространство, не нужно, ведь так? Я и не стану.

Скажу лучше, что после двух аддонов к Earth 2150 девелоперы из Take Two перенесли свой движок на апокалипсис нашего времени. World War 3: Black Gold — переосмысление идей прошлого, невероятно зрелищная, но не внесшая в свой подраздел жанра абсолютно ничего нового. Специально для выпуска этой игры Take Two почему-то сменила бренд на Reality Pump. Как обычно, это означало, что с этого момента начнется новая линейка игр. Но анонсов не было.

Еще стоит упомянуть дополнение к Red Alert-у второму (Yuri's Revenge)... Но у него, как ни странно, поклонников оказалось намного меньше, чем у оригинала.

История (2000-2002)

История одного искусственного интеллекта.
Есть такая компания — M.A.S.A. Собственно игр она до 2001-ого года не делала, но определенный потенциал был. Дело в том, что ребята из этой конторы трудились над неким чудом индустрии — совершенно новым вариантом AI. Сначала этот искусственный интеллект использовался в интернет-магазинах. Там он себя зарекомендовал как просто отличнейший элемент навигации: если вы уже не раз использовали, к примеру, поиск по теме "История", то вам, как постоянному клиенту, в новостях будут предлагать, прежде всего, книги этого направления. Тут основной упор делался на индивидуальность. Перед каждым человеком сие изобретение должно было предстать в совершенно новом амплуа. Система специализировалась и развивалась самостоятельно.

Следующим этапом развития стало проникновение этой диковинки в компьютерные игры. От нее требовалось угодить пользователю: виртуальный противник должен был считывать каждый ваш тактический ход и выдавать не просто аналогию, а исправленную и усовершенствованную версию против вас. Естественно, первыми играми, которые удостоились чести испытать на себе новую технологию, были стратегии в реальном времени, что, в принципе, объяснимо. Еще Blizzard в порыве улучшить отдачу со стороны "врага по ту сторону монитора" шла на такие эксперименты. Вы ведь хорошо помните, как бесстыдно соперник воровал ваши личные тактические изыски в StarCraft?

Анонс не заставил себя ждать. Pacemakers — так назвали продукт. Соперников, конечно, не было — изобретение было эксклюзивным. Позже последовало известие, что продукт будет носить название Conflict Zone. Игра увидела свет летом 2001. И представляла собой не что иное, как очередную C&C-вариацию. Нет, хваленый AI остался, конечно, а вместе с ним и генерал-помощник, в распоряжение которому мы вольны были отдавать некоторую часть своих войск. Местами компьютер увлеченно играл сам с собой, демонстрируя свои "умственные" возможности, — зрелище было довольно эффектным. Но вот лицезреть сие смогли только те, кто провел за CZ хотя бы дня три. Ничего не умеющий AI представлял из себя довольно жалкое зрелище: его надо было учить... Но учить не представлялось никакой возможности, так как привившиеся RTS-стандарты были реализованы не самым лучшим образом. Движок — довольно яркое подобие прошлогоднего Ground Control (приступы ностальгии становились ярче при знакомстве с управлением), ландшафты поражали своей красотой, модели — убогостью. Баланса в игре не было вовсе. Тут также была интересная, но, на мой взгляд, провальная идея добычи ресурсов. Революции не случилось. Слабая рекламная кампания и общая сырость продукта привели гениальную идею к краю Ниагары.

Странные люди
Задуманный провал. Именно так окрестили Kingdoms Under Fire. Неудачное заимствование идей сразу двух великих игр StarCraft и Diablo. Как показала практика, такой коктейль способна взболтать лишь сама Blizzard, остальные же должны всенепременно выкидывать на рынок сырые и неграмотные игры. Подобие WarCraft-а образца 2001-ого года. Нет, у каждой игры есть поклонники, и KuF не исключение. Но совести у разработчиков нет. Они не стали смешивать две игры в одну, а просто сделали две заготовки и давали игроку в руки их попеременно, причем никаких мягких переходов быть просто не могло. В одной миссии мы бодрым рашем сносим с лица земли все постройки, а в следующей — вершим правосудие с помощью курсора и клика. Ни одну часть игр так и не смогли довести до ума.

Далее следовали овации... Conquest: Frontier Wars на прилавках. Наконец-то! RTS от самого Криса Робертса! Зал взрывается аплодисментами при появлении звезды, создателя многих шедевров в жанре космических симуляторов. Но тут же вынужден разразиться загробным вздохом. За Создателем тихо и мирно выходит игра... На самом деле не все было так плохо. Только теперь стало ясно, почему "не убивец HomeWorld" — плоский космос, а следовательно сил на соперничество с королем у него не было. Новаторства геймплея остались, их за время разработки никто не отменил, но вот сенсации не было. Когда стало понятно, что это клон StarCraft-а, ему было не жить. Затоптали, растерзали, колесовали. Критики зверствовали. Признали эту игру те, кто смог преодолеть вышеперечисленные трудности. Для них открылись: середненькая кампания, средненький баланс, средненькая стратегия.

Но кошмар на этом не закончился. LukasArts выпустила Star Wars: Galactic Battlegrounds. Да-да, на движке трехлетней давности. Самое интересное, что игра собрала немало положительных оценок. Первая игра в знаменитой вселенной, которая покорила всех корявым движком, прекрасными кампаниями и убитым балансом. Как разработчики отважились на такой безрассудный ход, понять отказываюсь. Но ведь не прогадали же...

Объять необъятное
Еще одной стратегией, вышедшей в 2001, стала Empire Earth. Одна из самых ожидаемых, между прочим. А ждали ее за немного странное развитие идей AoE: теперь война шла от каменного века и до века нанотехнологий. Какая была рекламная кампания, какая гордость! Как признавались позднее люди, отвечающие за распространение нового продукта, — они просто не знали, каким образом объяснить человеку, что в игре есть все и что она не относится к одной вехе RTS. Плюс ко всему — полный переход к трехмерному моделированию.

К сожалению, кроме прекрасно сделанных кампаний, просто неописуемого разнообразия и зрелищности, игре нечем было похвастаться. Баланса тут не было. Хотя каждую расу, в принципе, вы могли изменять и деформировать. Перед началом игры давалась возможность указать сильные и слабые стороны нации. Да, во многих аспектах игра была потрясающей, но общей аркадности, что ли, игрового процесса ничто не смогло отвратить: юниты по одиночке не представляли ровным счетом ничего, тут снова ходили толпами. Хит безусловный, но на любителя.

Свет
Первым достойным проектом за этот год стал Stronghold. Товарищи из Fire Fly Studios пошли на довольно странный маневр: совершенно новая и от того не менее гибкая экономическая модель, довольно странный подход к реализации сражений. До сих пор не могу понять, как они умудрились сделать приличную для игр такого жанра военную модель, не применяя к делу ни один писк моды: ни формаций, ни общего порядка. Игра получилась, и была она к тому же двухмерна, но не клон, не клон! Ругали тоже, но общей романтики не упустил практически никто.

А еще стоит похвалить удачную эксцентричную стратегию S.W.I.N.E. Средний тактический промысел закреплен удивительным дизайном и пронзительным юмором — с таких бы проектов все начинали...

Весь 2001-ый год компания под странным именем Liquid Entertainment раскручивала свой проект Battle Realms. Реклама у него была более чем убедительная: костяк разработчиков — выходцы из Blizzard и Westwood. Больше знать ничего и не хотелось. Ждали банальный клон. Но после выставки E3 все переменилось. Лучшая стратегия! Да, было интересно. Игру, в общем-то, и можно назвать лучшей RTS. Вторая стратегия про китайцев за год, один из самых красивых движков за полгода, первая приличная фэнтезийно-хардкорная стратегия за черт-знает-сколько-времени.

Бунт приоритетов
В 2001-году было наглядно продемонстрировано, что трехмерность ныне используется исключительно как дань и что все ненавистники грубого управления смогут вздохнуть спокойно. Battle Realms и Emperor наглядно показали, как можно быть трехмерным с виду, но плоским в сущности. Этого эффекта, прежде всего, добивалась игровая камера, которая следила за разрезанием юнитов на картонки исключительно сверху. Здесь она предпочитала зависать над полем брани и лишь иногда "ерзать", и то так, чтоб не мешала.

Наигравшись с технологиями нового времени, стратегии вернулись к истокам. До сих пор движки старались показать себя со всех сторон, перекручивались, создавали кино-ракурсы невиданной красы, демонстрировали лакированные бока и утирали друг другу нос количеством полигонов. Теперь — нет, теперь — по-другому, теперь — все иначе. Поняли, наконец, что кино-ракурсы уместны лишь в кино, но никак не в разгар сражения, что упор нужно делать на детализацию — то, к чему так усердно стремились 2D-движки. Работа, проделанная разработчиками в Battle Realms, просто поражает: детализация — невероятна, анимация — бесподобна.

Стало ясно, что 3D принесло разработчикам изрядное облегчение. Работа теперь стала намного проще: полигоны нещадно поддавались всем фантазиям мысли девелоперской. А неумолимым создателям модов так вообще раздолье. Короче, пойманный пару раз на излишнем самомнении, жанр зажил наконец-таки правильно.

Ролевой бес

В поисках новаторств разработчики перепробовали, пожалуй, все. И только одна добавка прижилась – ролевая. Издатели вдруг решили, что ближе жанров, чем RTS и RPG, им просто не найти, а если они близки, то почему бы их не совместить? Сочетание стало настолько популярным, что им разбрасывались даже за неимением в собственном продукте RPG-элементов. Порой, все ограничивалось лишь наличием в игре героя, который, якобы, при одном на него взгляде должен был олицетворять всю сущность ролевую. Ерунда, конечно, но одной из первых толковых поделок на эту тему стали Sacrifice и Majesty, которые создали только им доступные ниши в жанре. Эти игры, в общем, отошли от того, что мы привыкли называть стратегиями в реальном времени. Так что они не в счет.

Еще, кажется, в прошлом тысячелетии стало известно – WarCraft-у третьему быть и не быть ему RTS. Новый жанр описывался как Role Playing Strategy (RPS) и призван был свершить революцию в жанре. Blizzard действительно хотелось верить. Обещали золотые горы, и "мы делаем первую полностью трехмерную игру в истории нашей компании" также имелось.

Ну, если уж король замахнулся на подобную дерзость, то подданным должно понравиться в обязательном порядке. Теперь словосочетание RTS/RPG – штамп для любого стратегического продукта (а мы говорим о стратегиях в реальном времени). К любому смелому заявлению ("лучшая графика", например) теперь прибавляется именно эта атрибутика. Выйди еще пара-тройка бездарных продуктов на эту тему – будет диагноз.

Год 2002

Смерть плагиата
В начале этого года стало окончательно ясно: малобюджетные клоны вымирают. Полноценный переход хардкора в 3D положил конец клонированию. Правда, в 2002-ом еще продолжали выходить клоны, которым на роду было написано умереть после прочтений собственных features. Однако польза в производстве плоских стратегий на безденежьи отпала окончательно. Если клон, то трехмерный и с новаторствами. Но движок такого достоинства стоит недешево (читай: весь бюджет обыденного спрайтового плагиата), а следовательно средства, на него затраченные, обнулят весь гамбургский счет компании-разработчика.

Но попытки все еще были. Mythical Warriors: Battle for the West Land, Primitive War: Jurassic Era, появилось то ли дополнение, то ли сиквел к Three Kingdoms (Dragon Throne: Battle of the Red Cliffs) и еще пару достаточно странных проектов. Один из немногих бюджетных клонов Dark Planet: Battle for Natrolis обладал приличной графикой, оригинальной в чем-то идеей, но страдал очень интересной болезнью девяностых: все кампании в игре отличались лишь наименованием той или иной расы, миссии же были полностью идентичны.

Warlords Battlecry 2 — вторая попытка сделать RPG/RTS на базе культовой TBS. Довольно удачная, кстати. Игра приобрела немалую популярность.

World War 2: Panzer Claws — потенциальная ошибка, рожденная тенденцией делать игры на тему Второй мировой. Очередная игра на движке Earth 2150 не смогла собрать лавры даже WW3. В игре появилась пехота, появились намеки на варгейм — ее это испортило. Неказистая, не играбельная, закат серии. Также вышел очередной ад-дон к Earth 2150, но это было интересно лишь фанатам предыдущих частей.

Компания 3DO, находясь на грани банкротства, реанимирует серию Army Men, чтоб улучшить свое финансовое состояние. Новая игра носила весьма "оригинальное" название — Army Men RTS. Был новый движок, игры — не было.

Также появился весьма интересный проект под названием Celtic King: Rage of War. Интересен он был, прежде всего, тем, что в нем напрочь отсутствовала всякая экономическая модель. В роли ресурсов выступали лишь деревни, но их управление отнимало всего-то пару кликов и доходило почти до автоматизма. А вот бой был весьма оригинальный — отличался неописуемым масштабом баталий с героями, повышающими характеристики юнитов. Но мелкие нововведения не давали возможности игре расправить крылья. Была тут какая-то сжатость, отсутствие свободы, ограниченность. В общем, игра дотягивала до планки середнячка и не более.

А в конце года увидела свет новая игра от создателей "Казаков" — "Завоевание Америки". GSG Game World не подвела — интересно и красиво. Собственно стратегией года ее признал мало кто, но она от того хуже не стала.

Теперь о дополнениях. Star Wars: Galactic Battlegrounds — Clone Campaigns — события второго эпизода перенеслись на экран монитора, добавив две новые расы. Empire Earth: The Art of Conquest — космическая эпоха и еще целая линейка различных нововведений. Battle Realms: Winter of the Wolf — бездарная синглплеерная кампания отказывалась гармонировать с "доведенным до ума" мультиплеером. Два ад-дона к "Казакам" были довольно качественными, и в каждом значение наивысшего уровня юнитов на карте поднималось на пару десятков тысяч.

Гиганты
В этом году на рынок выпустили сразу два потенциальных шедевра: Age of Mifology от Microsoft и WarCraft 3: Reign of Chaos от Blizzard. Обе игры практиковали новый подход к жанру. Дело в том, что системные требования постоянно росли, и иногда это доходило до маразма. Проделав титаническую работу по разработке движка, по прорисовке ландшафтов и детализации, вдруг обнаруживалось, что такое буйство современные компьютеры если и выдерживали, то далеко не все, что, само собой, создавало проблемы продаж.

Можно вспомнить, к примеру, одну неприятную историю, которая приключилась с WarCraft-ом третьим. Как оказалось, ранние альфы и беты выглядели намного лучше. Были туманности, было намного больше деталей, вода выглядела реальнее. Но движок оказался настолько не оптимизированным, что такие красоты держать был просто не в состоянии. Его пришлось слегка перекроить. Результат, правда, стал хуже, но не намного. Игру признали лучшей. Тогда как AoM осталась без награды и почетно занял второе место.

Так вот, обе игры практиковали новый подход к созданию армий. Здесь нет больше многотысячных столкновений. Это в какой-то мере решало очень много проблем и сразу. Юниты переходили в качество, что, в принципе, слегка снимало проблему раша. Компьютеру становилось легче обрабатывать информацию. На некоторое время у RTS открылось новое дыхание. Все это внесло некое разнообразие в жанр: каждого юнита теперь нужно было беречь, а в случае с WarCraft-ом преждевременные атаки становились, как правило, залогом неудач. Управление стало намного проще. Так был решен не один десяток проблем.

Космоопера
Первенцем в направлении трехмерных космических стратегий стал легендарный Homeworld, потом — Conquest: Frontier Wars и Imperium Galactica 2. Но все они вышли раньше. А в 2002 появилась технологически безупречная стратегия от наших соседей из Украины GSC Game World — Project Earth. Но сущность ее была не самой привлекательной: исследования, фотонные крейсеры, бесконечные войны — разнообразия и новаторских идей игре явно не доставало.

Под конец года увидели свет сразу две стратегии в бездонном космосе: O. R. B. и Hegemonia: Legions of Iron. С первым ситуация довольно обыденная. Продукт с явными претензиями на трон Homeworld вышел спустя чуть более трех лет после лидера — король умер собственной смертью. Конечно, с занятого им места под солнцем игра была жестоко свергнута двоюродным братом Imperium Galactica — Hegemonia взошла на трон легко, ей никто не мешал. Hegemonia ("Гегемония") — не потолок жанра, но что-то около того. Космос действительно казался космосом. Древо технологий, зрелищность — залог успеха для такой игры.

Увидим свет? Определенно.
RTS будут жить и будут развиваться, кто бы там не остроспловил и не говорил о повальной деморализации жанра. Такие игры просто не могут умереть. До сих пор ведь выходят те, которые редакции мира с радостью признают лучшими, а смерть пророчат не один год. Да, мы много бездарностей повидали, но ни одна не способна была как-то пошатнуть жанр.

Дмитрий "Dwarf" Бойченко,
dwarf_bds@list.ru

Решение о колонизации Средиземья

Игра: *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth*
Жанр: *RTS*
Разработчик: *Electronic Arts*
Издатель: *Electronic Arts*
Дата выхода: *4 квартал 2004 года*
Суть: *из всех своих ошибок камрады из Electronic Arts сделали странный вывод — прочитали Толкина...*

Два шанса

Это уже вторая стратегия по завоеванию Средиземья. Первую (The Lord of the Rings: The War of the Ring) отдали в руки Liquid Entertainment, которую они, в свою очередь, уже успели выложить на прилавки, а вторую — труженикам из неумолимой ЕА (The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth). Сегодня о последней.

Идея отдать "второй шанс" ЕА, кадры которой в своей жизни почти не выходили из застенков испытательного цеха всея C&C, кажется странной. Какой у них опыт постановки исторических игр? Неужели все-таки они осмелились отойти от той вселенной, которая поила их столько лет? По решительности командующего состава компании видно одно — не отошли, но надеются предстать перед игроком в новом амплуа.

Подъем с глубины

Графическое ядро разрабатывать с нуля после триумфа SAVAGE, конечно, никто не станет. Нужно только вручить каждому дизайнеру священный талмуд "Властелин колец" — и через день они уже сядут выпиливать орков и гномов из полигонов, обтягивать их текстурами и обучать искусству боя. Таким образом, практически без особых затрат можно получить совершенно аутентичную вариацию уже бывшего в употреблении двигателя. Скриншоты, признаюсь, демонстрируют зрелище, достойное немедленного запечатления его на рабочем столе. Огромные свалки статистов, изумительные планы взятия крепостей — все есть в лучшем качестве. Будем надеяться, что это не ловкий обман и не происки рекламной кампании.

Игровой процесс, по заявлениям, не будет отставать от визуального оформления. Разработчики явно страдают гигантоманией. Тридцать юнитов на карте — сугубый и недопустимый минимум. Войну было решено рисовать с размахом: огромные полотна, сотни вояк, жесткие тона. Никто и не оглядывается на лимит построения солдат — за такими мелочами теперь не смотрят. Раненого будут считать за погибшего, погибшего похоронит под своими ногами новая волна атакующих. Зрелище обещают действительно достойное.

Помимо сражений, своим присутствием нас порадует древо технологий и адаптированная экономическая модель — какой-то сотрудник ЕА наконец-то начал мыслить рационально: не только битвами жива стратегия. Теперь обещают несколько видов ресурсов, гибкую основу для плана развития базы, многофункциональные оборонительные сооружения, четыре вида противоборствующих сторон.

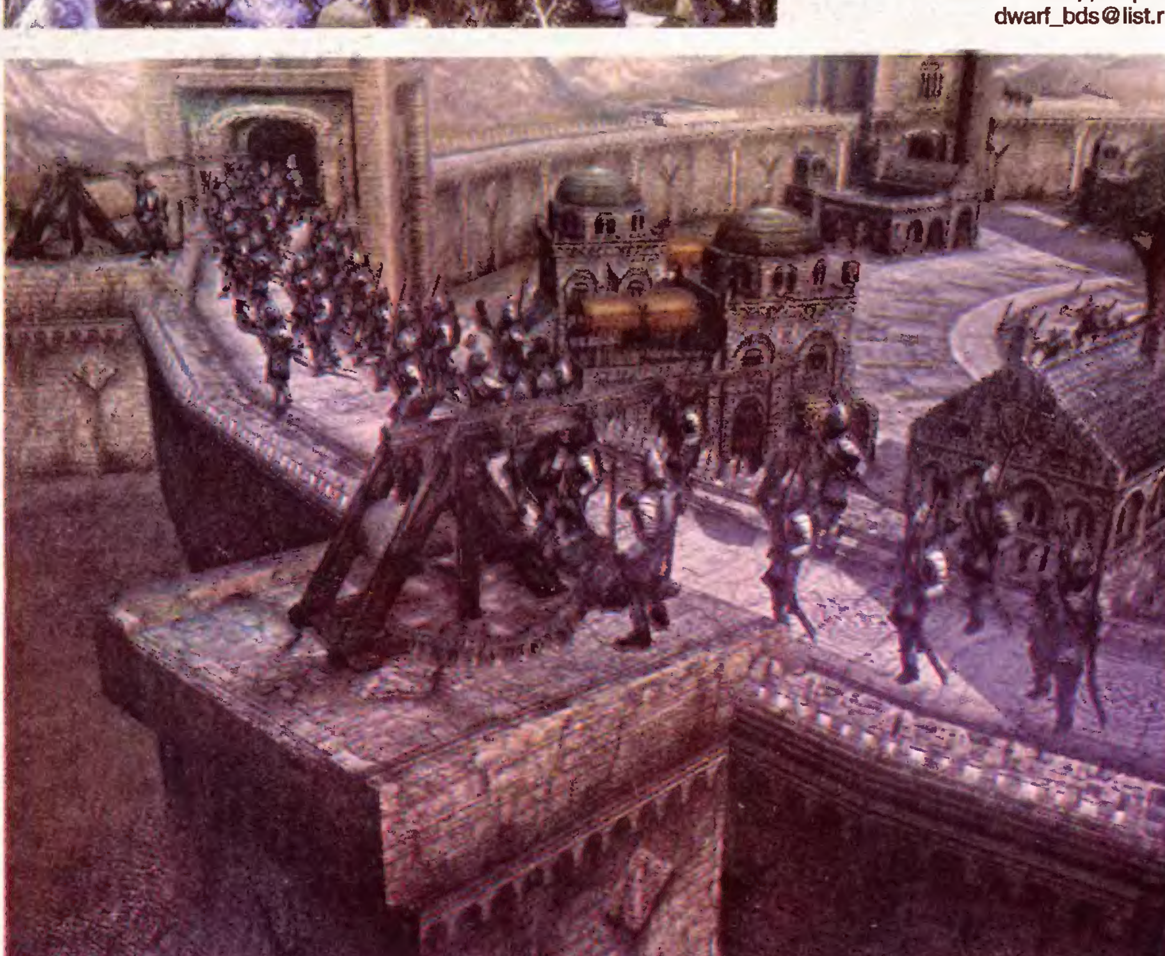
Среди прочих обещаний можно заметить и довольно опрометчивые: полную свободу для вращения камерой и кинематографические планы. Тут разработчикам предстоит подружить сотни ИИ его армии и вольное игровое управление — чтобы и игре не мешало, и смотрелось эффектно. Здесь можно допустить ошибку, и не одну: как бы игроки, забавляясь с камерой, не вывихнули себе палец, другой...

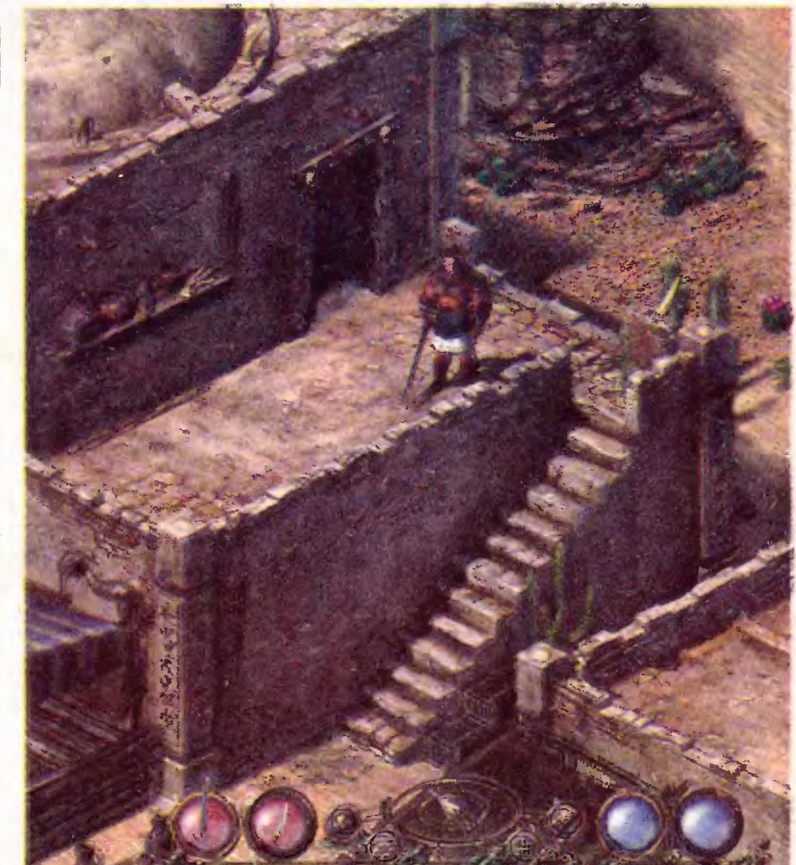
Кроме этого будет обязательная революция в мультиплеерной части — уже заготовлены места для сотен Фродо и Гендальфов. Двадцать пять миссий, десятки карт, нечеловеческий азарт и желание садиться за игру снова и снова. Как бы про сюжет не забыли...

Близок штурм бастионов Мордора

До релиза, конечно, еще далеко, и самые смелые ожидания могут превратиться в пыль, но почему-то именно в этот проект ЕА мне хочется верить. Если разработчики сделают большую часть задуманного и не обыграют это все каким-либо наглым способом, то от появления хита их сможет спасти только полное финансовое истощение.

Бойченко "Dwarf"Дмитрий, dwarf_bds@list.ru





Погружение

Игра: *Sacred*
Жанр: *Action/RPG*
Разработчик: *Ascaron Entertainment (www.ascaron.com)*
Издатель: *пока нет*
Похожесть: *Diablo 2, Dangeon Siege*
Дата выхода: *1 квартал 2004 года.*

Дитя прогресса

Буквально год назад делать игры по мотивам Diablo 2 было модно. Одна за другой на прилавки выныривали малобюджетные и одноразовые продукты, которые если и доставляли удовольствие, то только людям абсолютно безразличным к качеству, тем, кому любая игра — это лишь спсоб убить свободное время. Рецепт такой поделки до неприличия прост: всемогущее зло, самоотверженный герой, пару десятков подземелий, населенных различной нечистью. Менялись имена, угрозы, названия, но банальное убийство всего живого на карте оставалось стабильным. Разработчики таких проектов оставляли геймплей в пропасти между первым и вторым Diablo: ни дополнительных квестов, ни разнообразия героев, не было даже отвечающей современным стандартам сюжетной линии.

Решение сделать совмещающую все достоинства хлопкого и бесперспективного жанра игру, которая бы возвела его на постамент мировых стандартов, наверное, уже давно сверлило мысли всех заинтересованных в своем финансовом положении девелоперов. Первой на зов рассудка поднялась компания Ascaron. Их обещание сделать Sacred хитом и откровением для страждущих никого не удивило. Странным показалось другое: этот продукт базируется на вселенной культовой RPG Realms to Arkania. То есть ничего общего, по сути, с ней не имеет: некоторые запатентованные названия — все, что сохранилось от предшественника. Это заявление, скорее, основа рекламной кампании, чем воздействующая на игровой процесс особенность. Так что всем поклонникам старой игры я бы посоветовал держаться подальше от Sacred.

Будущее Аркании

Детище Ascaron Entertainment хвастается некоторыми не совсем уместными для собственного направления особенностями. Например, где вы видели в Action/RPG двести побочных и семьдесят основных квестов? По предварительным прогнозам нас ожидает нечто вроде довольно приличной сюжетной канвы.

Будут тут и города, и NPC, и разнообразие монстров. Генерации персонажа присутствовать не дозволено, только готовые альтер-эго с уже прописанными умениями и классами. Предусматриваются также и различные типы брони, для каждого героя — свои. Параметров — минимум. Здесь все еще действует теория, что чем больше врагов, тем глубже игровой процесс, а чем глубже игровой процесс, тем ближе это к истинной ролевой механике.

В обязательном порядке — реалтаймовые схватки и сопутствующие им суперудары. Здесь нужно отметить, что, скомпоновав магию и сталь, можно будет достичь куда большего результата, чем при использовании их в отдельности. В огромном списке обещаний можно найти еще не один штамп, но самое вызывающее — это то, что жанр игры разработчики определили, как — не поверите — ролевая игра. Конечно, может произойти чудо, которое полтора года назад спасло "Готику": при всей упрощенности ролевой составляющей она оставалась RPG. Но вот бой, который будет представлять оголтелую мясорубку, — это уж, простите, не наш метод.

Мир игры обещают отстранить от закоренелой неподвижности: он будет жить, рапортуют разработчики. Картинка перед вами будет чуть ли не в действительности вырисовывать окружающее. В статике скриншотов ничего этого, конечно, не видно, но на слово верить все-таки хочется.

Финал современности

Это еще один пример того, что традиции если не вымирают, то во многом сдают позиции. По крайней мере, в жанре RPG. Никто не взялся делать продолжение легендарной Realms of Arcania, никто не воскресил одну из лучших ролевых моделей. Это слишком сложно, слишком закручено. Но в целом, если разработчики исполнят все обещанное, то хорошей игре суждено случиться. Прибывай фанаты хоть целую вечность в трауре, им когда-нибудь захочется развлечься. Этот проект, ели все пройдет гладко, должен помочь процессу их релаксации. Нужно будет лишь забыть оригинальную Realms of Arcania на некоторое время.

Бойченко"Dwarf"Дмитрий dwarf_bds@list.ru

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestormedia.com.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 27.11.2003 г. в 18.00. Тираж 27 844 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 6381.